
PSM
VIC Nº 3 600 pts 3,60 €
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE
POSTER:
Legacy of kain
Need for Speed
LEGACY OF KAIN:
SOUL REAVER
PRIMER CONTACTO
BLOODY ROAR 2
STREET FIGHTER ALPHA 3
LE MANS 24 h
V RALLY 2
A EXAMEN
NEED FOR SPEED
Road Challenge
Tai-Fu
Viva football
R-Type Delta
Y muchos más ...
ESTRATEGIA
Aprende a jugar a Metal Gear
Solid (II parte)
MONITOR
PlayStation 2
(primeros datos e imágenes oficiales)
¡¡Tiramos la casa por la
ventana!!
Joystick made in PSM
00003
8 414090 203944





SORTEAMOS:

10 JUEGOS DE *ASTÉRIX*
12 JUEGOS DE *GEX: DCG*
4 PARES DE ZAPATILLAS DE DEPORTE REEBOK

ANALIZAMOS...

METAL GEAR SOLID
ASTÉRIX
RIDGE RACER TYPE 4
KENSEI
POPULOUS: EL PRINCIPIO
Y MUCHOS MÁS...



TRUCOS Y GUÍAS

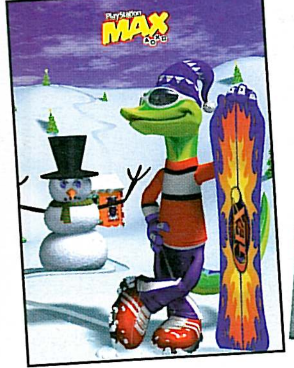
NBA LIVE 99
POCKET FIGHTER
Y MUCHOS MÁS.



CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO,
CAMISETA DEL CLUB,
PACK CON REGALOS EXTRA,
CONCURSOS,
Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.

¡ 6 PÓSTERS DE REGALO !







PSM

Número 3 **31 de Mayo de 1999**

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
Tlf: 91 471 24 75
Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho,
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Alba Hernández
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Gobelas, 15. Planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, SA de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores

Editor Responsable:
Maria Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

La nueva generación

Ya es oficial. La Playstation 2 (la llamaremos así porque todavía no sabemos su nombre definitivo) está en desarrollo. Sony se encargó el mes pasado de reunir a toda la prensa del sector en Japón sin que nadie supiera (aunque nos lo imaginábamos) qué era lo que se iba a cocer allí. Y la sorpresa saltó, la continuación de Playstation es una realidad. Todavía no se sabe como va a ser, que forma o que color va a tener; lo que sí se sabe es su capacidad, su configuración interna y su soporte: ni más ni menos que el DVD. Si queréis más datos, los tenéis en la sección "Monitor" de este número.

Pero la mejor noticia es la de que va a ser compatible con todos los juegos de nuestra querida gris. Parece que me hubieran hecho caso cuando lo decía en el editorial del mes pasado. Si señor, han dado ustedes en el clavo. Por una vez ha primado el interés de los usuarios sobre el de los vampiros del marketing. Si recordáis, el título del editorial antes mencionado era "Sí hay futuro" y no podía haber sido más acertado (modestia aparte) porque de esta manera no estaremos condenados a tener que guardar los juegos en los que tantos ahorrillos hemos invertido y que tanto nos ha costado conseguir.

Pero para todo esto todavía falta más de un año, por lo menos en España, así que vamos a ocuparnos de lo que tenemos y de lo que vendrá para nuestra actual consola, que es mucho y muy bueno. Tiempo tendremos en números sucesivos para ir informando de todas las noticias acerca del nuevo "monstruo" de los videojuegos que va a ser la nueva máquina.

Y el que si es un verdadero monstruo es el de nuestra portada de este mes, se llama Raziel y es el protagonista de Legacy of Kain: Soul Reaver, el nuevo título de Crystal Dynamics del que tenéis una extensa preview en nuestra sección "Incubadora" y con el que vais a alucinar cuando juguéis con él.

Otro juego que me gustaría resaltar este mes es Need for Speed: Road Challenge del que encontraréis su análisis completo en la sección "A Examen". Es el causante de mis ojeras por las largas noches en vela que me ha hecho pasar sin poder separarme del pad; os aseguro que me tiene totalmente enganchado y es un fortísimo aspirante a destronar a Gran Turismo, por lo menos hasta que salga la segunda parte de éste.

Por cierto, quiero agradecer a todos la fabulosa acogida que habéis dado a nuestra revista, la verdad es que no esperaba menos de vosotros. Tenemos la redacción inundada de cartas y como podréis ver este mes hemos ampliado la sección "PSM responde" para dar cabida a todas las que podamos. Quiero que comprendáis que no pueden salir todas por motivos de espacio (os aseguro que podríamos hacer las 100 páginas sólo con las cartas) y si alguien no ve publicada la suya que no se enfade; lo que sí os garantizamos es que las leemos todas y publicamos aquellas cuya respuesta pueda servir de ayuda a más gente, de verdad, gracias a todos. Por último y dado el alto número de peticiones que he recibido para que publique entera la foto del editorial (ah, pillines os habéis dado cuenta de quién está a mi lado) me veo obligado a complaceros, aunque no he podido resistirme a la tentación de tirarme el "moco" y publicar la siguiente que me hice con Nell. Lo siento soy "asín". Un abrazo a todos, consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras.

Metal Gear PSM





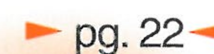
PlayStation 2



► pg. 6 ◄

Las imágenes más impactantes del momento, la PlayStation 2 o "la siguiente generación de Sony" está en camino y en Japón será una realidad el próximo año. Todos los detalles técnicos de velocidad y calidad gráfica a tres páginas, no te lo pierdas o no te enterarás del mayor acontecimiento del milenio.

VRally 2



Más grande, mejores coches y con más realismo que nunca V-Rally vuelve en esta segunda entrega que promete ponerle las cosas muy difíciles a los juegos de Rally del mercado. Te mostramos pantallas en las que podrás ver como los locos de Infogrames hacen realidad este proyecto y muchos más detalles sobre el editor de pistas.



Bloody Roar



► pg. 28 ◄

Más salvaje y bestial que nunca, sentirás como los combos más bestias del mundo hacen que tu play tiemble. Prepara el Dual y una bolsa de palomitas para este bombazo de Virgin, y si te gustó la primera parte no se que demonios estás esperando, venga derechito a la página 28.

Tai Fu:

Wrath of the tiger

► pg. 38 ◄

Las plataformas según Dreamworks. No tiene nada que envidiar a los mejores de su género y trae muchas novedades que hacen de este título una creación totalmente original. Desde la manera de aprender nuevos estilos de artes marciales hasta el fácil sistema de puzzles con el que ha sido dotado. Una verdadera pasada.



LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses intentamos buscar esa imagen que define el estado actual de los videojuegos para crear la mejor portada posible para vuestra PSM.
Este mes pedimos a nuestro colega Joe Madureira (que por lo visto tenía un hueco al no estar trabajando en su comic "Battle Chasers") que se diera una vuelta y nos hiciera una portada como solo él sabe, más que nada por que está tan viciado a la PlayStation como nosotros y eso se nota a la hora de hacer algo con ganas.



El primer boceto de Joe basado en Legacy of Kain 2 en su posición de golpe. Nos encantaba que estuviera tan cerca, pero queríamos que se viera a cuerpo completo.

Cada vez mejor, es increíble lo bien que sabe dar color a sus propias ilustraciones. Vaya, el resultado tiene una pinta alucinante, ¿verdad?.

Una vez añadidos los efectos el resultado final está garantizado, desde el efecto de los músculos hasta la iluminación de las garras, menuda pasada.

Legacy of Kain

► pg. 34 ◄

Uno de los discípulos de Kain se ha revelado ante su inmortal maestro, solo aprendiendo las artes de la magia y usando tu astucia podrás derrocar al malévolo que domina todo Nosgoth, el mismísimo Kain.
Prepárate para una de las pasadas del año, acción en alta resolución repleta de saltos y enemigos, desde los más fuertes hasta los seres más oscuros sacados del mismísimo infierno... Solo tu podrás destruirlos.



Sumario

















Need for Speed Road Challenge

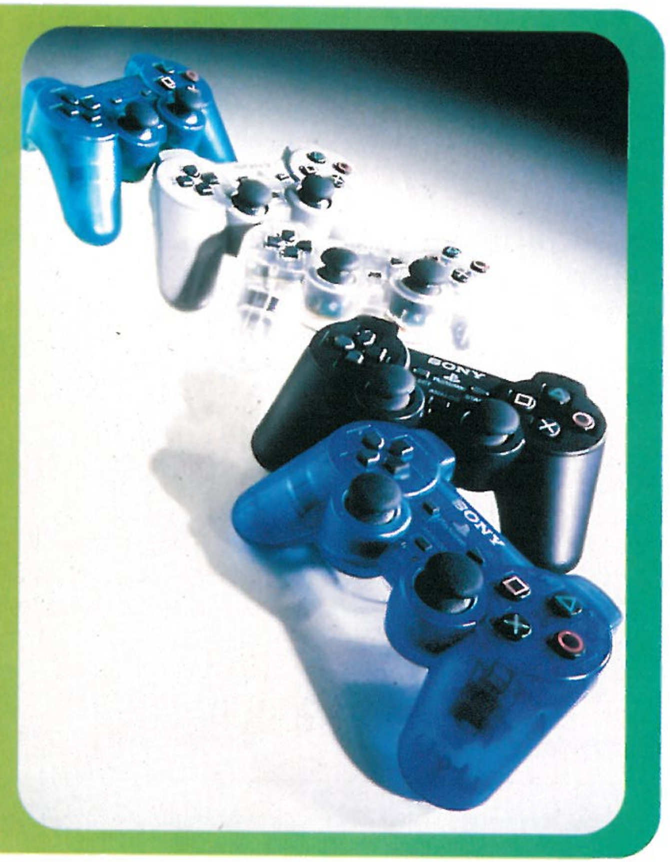
► pg. 42 ◄

Vuelve Need for Speed con más velocidad que nunca. Cristales rotos, chapas rayadas y lo último en conducción de la mano de EA Studios. Desde un Porsche 911 Carrera hasta un fantástico McLaren F1. No pierdas de vista este lanzamiento o lo lamentarás, sobretodo si amas la velocidad y la tensión de ser perseguido por la policía a más de 200km/h. Aprieta el acelerador y a la página 42.

MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Vibra en colores



Si otras empresas fuesen a lanzar una consola nueva dentro de un año y medio dejarían de inventar cosas nuevas para los clientes actuales y tirarían con lo que ya tienen, sin embargo y por suerte para todos los usuarios de PlayStation, Sony no descansa y siempre está preparando nuevas creaciones para aumentar la jugabilidad de los títulos actuales y futuros.

Aquellos que no conozcan el producto (o son de fuera de este planeta o han estado hibernando los últimos dos años) agradecerán el perfecto control analógico y sistema de vibración que incluyen estos mandos de la casa Sony, siendo los periféricos más recomendables para juegos como Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4 o el ya conocido por todos Crash Bandicoot: Warped. Pero todas estas características no son nada si no tenemos en cuenta su fantástico precio (4.500 pesetas).

Aunque está claro que lo mejor de estos mandos es que por fin veremos como se mueven los dos pequeños motores del Dual Shock sin tener que destriparlos.

La novedad de la que todavía no se ha hablado mucho ni se ha realizado ningún lanzamiento oficial es del ansiado PocketStation (se de más de uno en la redacción que se lanzaría al cuello con tal de tener uno), del cual según tenemos entendido no se sabrá nada hasta que no entremos en pleno Verano del 99.

Crea tus propios juegos de Rol

Mientras parecía que los dos títulos RPG Maker y Fighter Maker habían sido cancelados, parece que AGETEC (formalmente conocida como Ascii Entertaiment) ha decidido finalmente llevarlos a América y presumiblemente a Europa.



Del primero, Fighter Maker, se planea su lanzamiento para mediados o finales de año. El juego promete ser muy bueno, hasta el punto de llegar a límites de detalle no revelados hasta la fecha. Con toda probabilidad la versión Americana (por tanto también la Europea) será de mayor calidad que la original Japonesa.

El otro título, RPG Maker, permitirá a los usuarios crear su propio juego de Rol mediante la modificación y modificación de los mapas, historia y muchas otras variables que podrán ser fácilmente almacenadas en la memory card. Pero tranquilos, que si hacéis un "señor juego de Rol" podréis grabar todo su desarrollo y mapas en varias tarjetas, creando un sinfin de posibilidades.

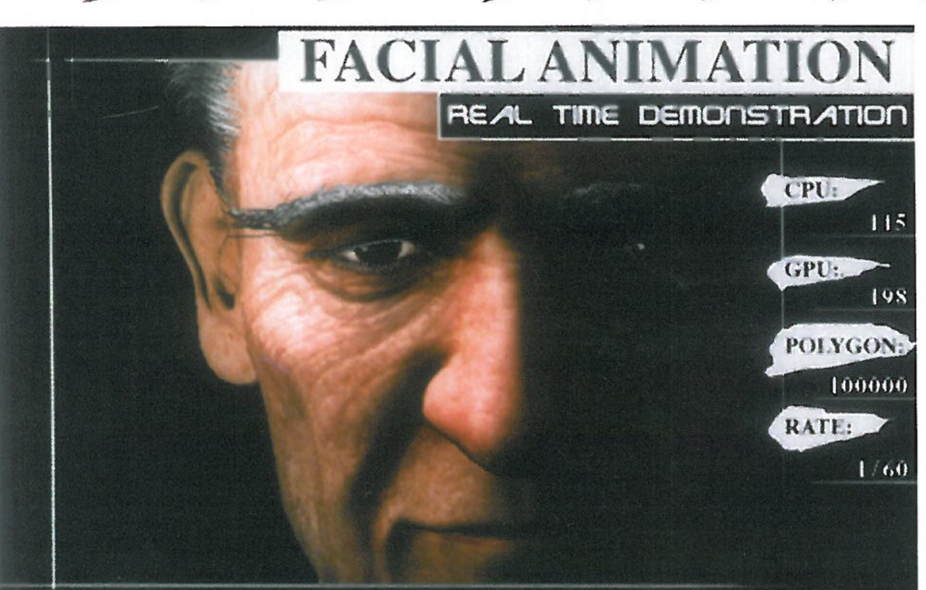
¿Tarjetas de tus héroes favoritos?

Aquí por España no han dado la cara todavía, pero en América están arrasando, primero fue la tarjeta de memoria "Lara", que incluía la mitad del cuerpo de la heroína en la parte exterior de la memoria.

Pero eso no es todo, las capacidades del "merchandising" son infinitas, hasta el punto que la empresa THQ está preparando su nuevo hit, la tarjeta de memoria Goldberg, uno de los luchadores del WCW más famosos (aunque la verdad es que solo se parece en el tatuaje). ¿Solid Snake, Crash Bandicoot o Ryu?, no lo saben ni ellos, pero tu puedes ir preparando la lista de regalos para las próximas navidades porque hasta entonces es prácticamente imposible que aparezcan en España.

Playstation 2 "Emotion Engine"

La siguiente generación de Sony



▲ Mirad bien esta imagen por que estamos hablando de casi 100.000 polígonos moviendose a 60 frames por segundo, ni 3 Pentium III juntos podrían con ello.

Bajo este nombre se esconde el siguiente paso de Sony; una evolución lógica hacia la rapidez y la máxima calidad gráfica que intenta alejarse de todo lo conocido en el mundo de la aceleración gráfica de los PCs, pretendiendo alcanzar unos niveles de realismo que nunca se había vistos hasta la fecha.

Este nuevo chip creado entre Toshiba y Sony constará de una estructura de 128 bits y un diseño interno de 0.18 micras. Sus aplicaciones pasan desde el mundo de los juegos hasta lo que dé la imaginación ya que su enorme potencial supera todo lo que hay actualmente en cualquier plataforma (excepto los grandes Onyx de Silicon Graphics cuyo coste supera las decenas de millones).

Internamente llevará un sistema gráfico de decodificación de MPEG 2, cálculo de coma flotante (la parte encargada de hacer los cálculos matemáticos) y un sistema de DMA de alta velocidad. Al mezclar todos estos elementos nos encontramos con una máquina capaz de interpretar Curvas Bezier a alta velocidad.

El sistema de descompresión MPEG 2 unido al soporte en DVD servirá para que podamos disfrutar de texturas animadas en nuestros juegos, de esta forma (si dejamos volar la imaginación) podremos ver en un juego cualquier objeto con toda nitidez ya que el volumen de datos de un DVD permite que los programadores no tengan que escatimar a la hora de introducir sus gráficos o animaciones.



Hablando en números

Aquí tenéis una tabla en la que os resumimos las capacidades; ideal para todos los amantes de las estadísticas que desean saber "números" con los que tener largas e interminables charlas con sus amigos.

El sistema gráfico interno que llevará este pequeño bebé puede dejar boquiabierto a cualquiera. Para que os hagáis una idea imaginaos a "Reiko" la protagonista de Ridge Racer Type 4 caminando y dando suaves paseos al ritmo de la música. Aunque si eso no es suficiente siempre podeis mirar esta completa lista de velocidades internas del coprocesador gráfico que llevará.

HABLANDO EN NÚMEROS

CPU Sistema RISC	de 128 bits
Frecuencia de Reloj	300 Mhz
Instrucciones Precalculadas	107 instrucciones a un ancho de banda de 128 bits
Caché de instrucciones	16 bits
Memoria Principal	32 Mb (DRAM Directa de 800Mhz)
Ancho de banda de la memoria	3.2 Gigabytes por segundo
Velocidad de cálculo de coma flotante	6.2 Gigaflops



LA CPU

Diseño interno de la CPU	0.18 micras
Voltaje	1.8 V
Consumo interno	15 Watios
Total de Transistores	10.5 millones



El Chip de sonido

El número de voces ADPCM es de 48 internas más las definibles por el software. La Frecuencia de muestreo cuenta con 44.1 KHz (Calidad CD) o 48 KHz (Calidad DAT).

Compatibles

Y por si fuera poco, Sony ha querido evitar que los juegos que tenemos ahora se queden en la estantería llenos de polvo. Por esta razón ha contratado a la empresa LSI Logic Corporation para el diseño de un chip en el que estarían todas las capacidades de la actual PlayStation; esto significa que podremos ver los juegos exactamente igual que en la actualidad, con lo cual no esperéis ver vuestro Gran Turismo 1 mejorado en una nueva consola, simplemente se verá igual.

Pero la mejor noticia (que muchos ya sabéis) es que esta nueva máquina contará con un sistema de lectura de DVD-Rom y CD-ROM. Aunque por ahora (a pesar de que internamente tendrá todo lo necesario para poder hacerlo) no se ha confirmado si se podrán ver películas en formato DVD. Crucemos los dedos para que así sea.



HABLANDO DE POLÍGONOS

Cálculo máximo	75 millones de polígonos / segundo
Con corrección de perspectiva	66 millones de polígonos / segundo
+ Efectos de iluminación	38 millones de polígonos / segundo
+ Niebla	36 millones de polígonos / segundo
Calculo Suavizado de Curvas Bezier	16 millones de polígonos / segundo
Velocidad de imagen	150 millones de pixels / segundo



CHIP GRÁFICO

Frecuencia de Reloj	150 Mhz.
Ancho de banda memoria DRAM	48 Gigabytes por segundo
Ancho del bus DRAM	RGB de 24 bits
Configuración gráfica	Alpha (Transferencias) 8 bits Z Buffer 32 bits.
Velocidad máxima	75 millones de polígonos por seg.



Más caliente que nunca. ¡Gran Turismo 2!

Si, definitivamente este año 1999 va a ser el mejor año para los juegos de carreras. Primero los recién salidos a la pista Ridge Racer Type 4 o el fabuloso Need for Speed Road Challenge y para finales de año (posiblemente) el nuevo y prometedor Gran Turismo 2. Lo que está claro es que esta continuación tiene todas las posibilidades de convertirse en lo mejor "de lo mejor". Dispondremos de 400 coches (según lo previsto) que estarán listos para hacer los ajustes necesarios para cada carrera (al igual que en Gran Turismo 1, pero de una forma mucho más extensa y precisa).

Otra característica importante es que ahora dispondremos de diferentes pistas, las de GT de siempre, las de Rally y las de carreras deportivas. Todas estas estarán repartidas en diferentes localizaciones del mundo (no hay más que ver las imágenes que os hemos adjuntado para darse cuenta que se puede correr a orillas del mar). No hay ningún aspecto de su predecesor que haya sido olvidado, mejorándose todos y cada uno de los aspectos para conseguir una mayor sensación de realismo (si es eso posible) o de inteligencia de los adversarios, superando (teóricamente pues todavía no se ha visto ni una beta en acción) la del fantástico Need for Speed Road Challenge, un título del que os hemos preparado un extenso análisis en la página 42 de esta revista (no os lo perdáis).

Hay algunos detalles que todavía no se conocen a ciencia cierta, como por ejemplo si tendrá soporte PocketStation (aunque nos jugamos lo que sea a que Sony no dejará este nuevo título sin su fantástico nuevo periférico de bolsillo).

Por ahora no hay ninguna fecha de salida ni en Estados Unidos ni en Europa, os informaremos de más detalles a medida que nos vayan llegando.









¿Pensabas que Gran Turismo tenía muchos coches?, pues bien, esta segunda parte contará con más de 400.



Gran Turismo 2 promete convertirse (de nuevo) en el mejor simulador de coches del mundo. Desde la conducción hasta el tipo de carreras, todas las características han sido potenciadas con lo último en programación para PlayStation.











Todo en esta nueva versión ha sufrido una limpieza de cara, desde los sonidos de los coches hasta la Inteligencia Artificial de los demás competidores.



LucasArts TIRA LA CASA POR LA VENTANA

Desde que puso sus pies en el mundo de los videojuegos con su segunda aventura gráfica para PC (Maniac Mansion) la gran empresa del cine americano LucasArts no ha dejado de sorprender e innovar en cada una de sus mini "super producciones". Muchos pensaban que en PlayStation solo podríamos disfrutar del interesante Star Wars: Masters of Teraskasi, todo el mundo esperaba disponer de los mismos títulos que han estado llegando a N64 o PC, tales como X Wing o Rogue Squadron. Por suerte la larga espera se ha terminado y LucasArts ha dado el visto bueno al juego basado en la próxima película de la factoría, Star Wars: Episodio Uno. Y por si fuera poco se ha emitido un comunicado oficial en el que se confirma que Indiana Jones and the Infernal Machine saldrá para PlayStation.



Indiana Jones and the Infernal Machine

Esta quinta parte de Indiana Jones, la cuarta se realizó para PC en forma de aventura gráfica, se aproxima mucho a lo que todos conocemos por el estilo "Tomb Raider", un mundo en el que la vista en tercera persona y los puzzles más a-la-Jones se mezclan para ofrecer un nuevo juego totalmente original. La parte que más va a llamar la atención de esta nueva creación de LucasArts es que el diseño de los escenarios cuenta con unos niveles de complejidad altísima, lo que hará posible el uso de los objetos "clásicos" de Indy como son el látigo o la pistola. Es una suerte que LucasArts haya decidido llevar a PlayStation este título por que en un principio solo se había pensado crearlo para PC.



Star Wars Episodio Uno. Amenaza fantasma.

Hay muchos "bocazas" de Nintendo que han dicho que tenían los derechos en exclusiva de esta nueva película; por suerte no hay por que preocuparse. LucasArts ha hecho pública su intención de desarrollar dos títulos basados en la película para PlayStation. El primero de ellos será un juego que se centrará en una parte de la película en la que hay que manejar una nave en una carrera a lo loco. El segundo desarrollará, de una forma más extensa, todo el guión de la película, siendo su sistema gráfico el común de todas las aventuras en tercera persona.



Danger Girl: Una chica peligrosa

Muchos de vosotros no conocéis al dibujante Cliffhanger, pues bien el ha creado las series de comic que se llaman igual que este nuevo título, Danger Girl. Su desarrollo se centrará en la aventura y la acción, siendo su singular protagonista (Lara ponte a tembar) la que nos llevará a lo largo de esta nueva locura en la que un grupo de mujeres espía intentan dominar el mundo por medio de sutiles tácticas.

La verdad es que suena bastante bien. Promete mucho tanto en el aspecto gráfico como en el de desarrollo sobretodo si el juego es tan bueno como los dibujos de Cliffhanger. Mira atentamente todas las noticias que te demos de este título por que va a ser la bomba, o por lo menos eso parece. Ah, la chica también promete, ¡Vaya que si!.

NÚMERO 23 YA A LA VENTA

PlayStation Power

¡CD DE REGALO!

6 DEMOS JUGABLES

VIVA FOOTBALL ¡Revive la emoción de los mundiales de fútbol en tu PlayStation!

Rival Schools • Mr. Domino • Viva Football • Resident Evil 2 • Bloody Roar • Victory Boxing 2

Más de 200 juegos analizados cada mes

ANÁLISIS

METAL GEAR SOLID • X GAMES PRO BOARDERS • VIVA FOOTBALL • WCW THUNDER • BICHOS • T'AI FU • MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION • R-TYPE DELTA • KKND KROSSFIRE • POPULOUS: EL PRINCIPIO • GUARDIANS CRUSADE • LIVE WIRE!

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a *PlayStation Power* y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES ROLLCAGE

Súbete por las paredes, aprieta el pedal del acelerador y pon tu vehículo a una velocidad endiablada.
¡Emoción a todo riesgo!

DOS CONCURSOS FANTÁSTICOS:

15 juegos KKND KROSSFIRE
10 bolsas + 10 juegos VIVA FOOTBALL



BANZAI!

Saludos desde Japón de Hua-Kin, vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.

Konichiwa!, Bienvenidos otra vez a la mejor sección de noticias del mundo, ¿o qué te habías pensado?. Hua-Kin informando puntualmente de las últimas novedades de la cuna de los videojuegos por excelencia.

Todavía sigo sufriendo las secuelas del post-sindrome Final Fantasy VIII, por ahora mi cerebro no ha vuelto a la normalidad. Y si, habéis oído bien, "post-sindrome", porque me lo he terminado, tras esas largas noches de café caliente y de decirme a mi mismo "venga ya solo queda un CD". La acción del juego es fantástica, la calidad gráfica increíble y la historia un clásico. Algo tendrá que tener como para impedir que pueda dormir a gusto, ¿no?.

Bueno pongámonos manos a la obra, lo último que se cuece aquí es el PocketStation, una de las mejores cosas que podían haber creado los de Sony. Deberíais verme con mis tres PocketStation en el cuello, cada uno con R4, SF Zero 3 y Crash 3 (sí, en efecto, la versión japonesa viene con soporte PocketStation). Lo difícil es hacerse con uno, ya que aquí en Akihabara están agotados en casi todos sitios, vamos que se está convirtiendo en un auténtico fenómeno social.

COTILLEOS MADE IN JAPAN

► Los personajes de Resident Evil ¿en tablas de Snowboarding?

Habéis oído bien, en el último juego de Capcom Tricky Sliders podrás bajar la colina usando a Leon, Claire e incluso a algún zombie al entrar en el modo secreto. Por suerte el juego es bastante bueno y se centra más en la capacidad de realizar las volteretas más increíbles que en intentar terminar un terreno en un tiempo determinado. Aunque está claro que lo mejor será ver a un zombie haciendo de las suyas en una tabla de Snowboard.

► Capcom apuesta por los luchadores más extraños

Al igual que casi todos los títulos de lucha Capcom sacará primero este "JoJo's Strange Aventure" en las recreativas, aunque ya se ha anunciado que se realizará su conversión para la PlayStation. El juego seguirá la línea 2D que caracteriza a los juegos de lucha de Capcom y los dibujos estarán realizados por los dibujantes de la serie manga Junior Jump.

TOKYO FLASH!

Desde el mes pasado en Japón hay un nuevo invento que está arrasando con más de un millón de unidades vendidas, ¿sabéis ya de que estoy hablando?, efectivamente se trata del nuevo PocketStation, la última locura de Sony que en algunos establecimientos aparece con el letrero de "Vendido". Por suerte para todos los nuevos usuarios, Sony ordenó una bajada de los precios a la vez que sacaba el PocketStation, así los nuevos usuarios podrían adquirir ambas cosas a buen precio, esto asumiendo que haya alguien en Japón sin una PlayStation (habrá estado inconsciente los últimos años).

La gran espera

Las listas de los más vendidos están acaparadas por Final Fantasy VIII, Dragon Quest VII y Saga Frontier 2, los cuales dominan el podio sin dejar que se les cuele ningún otro (mientras escribo esto Final Fantasy VIII está saliendo ahora mismo a las tiendas). Esta ésta nación obsesionada por el Rol es normal que este tipo de juegos sean los que están en lo más alto. Por otro lado el PocketStation se está vendiendo bien y ahora más que nunca con el anticipado lanzamiento de Final Fantasy VIII con el cual se podrá aprovechar al máximo las posibilidades de este aparato.

PlayStation, lo más caliente

En las últimas semanas Crash Bancicoot 3 Warped ha roto todos los récords conseguidos por un juego creado fuera de Japón, aunque está claro que ya no es un número 1, sobretodo ahora que los títulos más fuertes de Rol han llegado a las tiendas. Pero hay más títulos que gustan a mis compañeros nipones, como por ejemplo el último lanzamiento de Ascii llamado "Bass Landing", un curioso invento en el que nuestro objetivo será convertirnos en el mejor pescador del mundo. El título viene apoyado por un periférico con forma de red, el cual se puede encontrar en muchas tiendas de recreativas. Por último lo que más está gustando es el Street Fighter Alpha 3 y la recién lanzada tercera parte de Beatmania.

Bueno esto es todo, tengo que coger el siguiente tren para Shibuya y ¡creo que llego tarde! Desde donde vivo es casi una hora y media de trayecto (sin contar el lío que se monta para salir de la estación de Tokyo), pero por suerte tengo mi PocketStation para no sentirme solo. Y a pesar de que los juegos son bastante simples, muy lejos del confort de estar viendo la TV delante del sofá, esta pequeña pantalla LCD cada vez me parece mejor y mejor.



▲ Street Fighter Zero 3 sigue arrasando en los quioskos de Akihabara.



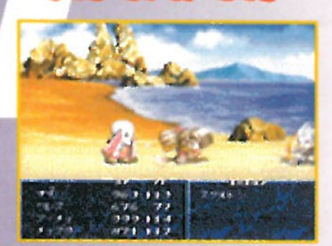
▲ Muchos de mis colegas nipones están como locos por el último Beat Mania de Konami.

Square apuesta por el rol sobre cuatro ruedas



Exacto, has oído bien, un juego de carreras y Rol. Su nombre será Racing Lagoon, y aunque su nombre suene de lo más raro seguramente sea un juego increíble. La acción se centra en una gran ciudad en la que tendrás que conducir por las calles desde un punto de vista de tres cuartos. Cuando pases a un coche enemigo este te encenderá y apagará los faros para iniciar la batalla, a lo cual puedes aceptar o huir como una gallina. De este mismo modo podrás retar a otros participantes. Lo mejor del juego es que podremos preparar los coches hasta puntos insospechados e incluso podrás conseguir piezas de tus propios enemigos.

TOP 10 SUPERVENTAS EN JAPON



1. Tales of Phantasia (Namco)
2. Beatmania 3rd mix (Konami)
3. Suikoden 2 (Konami)
4. Crash Bandicoot 3: Warped World Tour (Sony CEI)
5. Chocobo's Mysterious Dungeon 2 (Square)
6. Street Fighter Zero 3 (Capcom)
7. I.Q. Final (Sony CEI)
8. Bass Landing (ASCII)
9. Jikkyou World Pro Baseball '98: Final Edition (Konami)
10. R4: Ridge Racer Type 4 (Namco)

* Source: The PlayStation 99/01/04to 9901/17

LANZAMIENTOS JAPONESES EN ABRIL

FECHA	TITULO	COMPAÑIA	GENERO
1/4	Admiral's Decision III	Koei	Simulación
1/4	Billiards Remix: Billiards Multiple	ASK	Deporte
1/4	Meremanoid Mermaid	Xing Ent.	Rol
1/4	Robunaga's Evil Schemes w/ Power-Up Kit	Koei	Rol
1/4	Elan	Bisco	Simulación
1/4	R	Fab Com.	Simulación
15/4	Dance Dance Revolution	Konami	Música
22/4	Bust-A-Move 2	Enix	Música
29/4	UFO: A Day in the Life	ASCII	Otro
Abril	Dragon Quest VII	Enix	Rol
Abril	Spyro the Dragon	Sony CEA	Acción
Abril	The Novels	Vigit	Acción
Abril	Virus: The Battlefield	Polygram	Otro
Abril	Simple 1500 Series Vol 10: The Billiard	Culture Pub	De mesa
Abril	Monster Compri World	Idea Factory	Rol
Abril	Simple 1500 Series Vol 9: The Chess	Culture Pub	De mesa
Abril	Shogi Kindergarten: Ayumi's Class	Affect	Otro
Abril	NBA Live '99	Electronic Arts	Deporte
Abril	Kagaiyaku Season	Kid	Aventura
Abril	Cinema English School Series Vol 4: Boy's Life	Success	Otro
Abril	Kotobuki Grand Prix	Cisco Ent.	Carreras
Abril	Shop Manager	Tecnosoft	Rol
Abril	Game Legend of the Milky Way Hero	Tokuma Shoten	De mesa
Abril	Dragon Money	Microcabin	De mesa
Abril	Nurse Story	Mainichi Com	Aventura
Abril	X-Po	Idea Factory	Acción
Abril	Dinobreeder Another Progress	J Wing	Acción

HOT EN JAPON

Todo Japón está como loco, nuestro fan es Chiyotaikai, un luchador de sumo que apareció de la nada y que ahora tiene todas las posibilidades de hacerse con el título de Gran Campeón en el próximo Torneo de Tokyo. Chiyotaikai tiene la suficiente fuerza y experiencia como para superar a todos sus compañeros, incluso al número uno Yokozuna. ¡Adelante Chiyo!

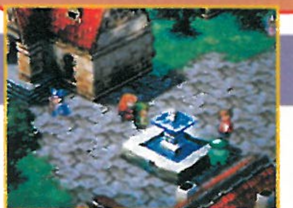


Actualmente este colega es de lo más popular. ¡Todos quieren a Chiyo!

Hua-Kin y lo mejor del mes

Dragon Quest VII

Aquí en Japón hemos estado esperando este juego desde hace meses, ¿qué no lo conoces?, no me engañes. Dragon Quest, aquí, es una de las series con más popular, incluso más que Final Fantasy. Aunque está claro que esto ha ido cambiando últimamente, en cualquier caso no puedo aguantarme al decir que estoy esperando a que llegue esta séptima parte más que nada en este mundo.



▲ En Japón la serie Dragon Quest es una de las más queridas por todos, de hecho estoy seguro que hay más de un millón de personas deseando que salga a la calle.

MANGA BANZAI















... Y MAS.

En el próximo número podréis ver como continuan mis aventuras, espero que no os lo perdáis.



RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

Square planea Parasite Eve II

Ultimamente hay muchos rumores que apunta a que Square haya entrado en fase de desarrollo de la segunda parte de Parasite Eve, lo más curioso es que según revelan estos rumores es muy posible que su lanzamiento se realice antes en América que en Japón, según los expertos (de marketing) esto puede que sea así porque en América el juego caló muchísimo más que en los nipones. Es una pena que aquí en España todavía ninguna compañía se haya puesto manos a la obra para que podamos disfrutar de uno de los títulos al estilo "Resident Evil" mejor desarrollados.

▲ Es mala y tiene pensado volver con más fuerza que nunca, pero... ¿Cuándo demonios aparecerá aquí en España?

Naughty Dog y la "Siguiente Generación"

Desde hace unos meses Naughty Dog está metido de lleno en el desarrollo de lo que será la cuarta entrega de nuestro querido Crash Bandicoot, la empresa americana ha visto claramente que el nuevo sistema de Sony será la plataforma ideal para lo que tienen en mente. Por lo que sabemos el motor interno contará con "el mejor sistema de cámara" jamás visto, que servirá para llevar esta cuarta entrega a un mundo totalmente nuevo. Por lo que sabemos es muy posible que este "Crash 4" se convierta en una mezcla entre juego de plataformas y de acción. Mantén los dedos cruzados, puede que estemos ante el mejor juego de plataformas de la historia.



▲ Ve despidiéndote de Crash Bandicoot... Al menos por este año.

Bleem en tus juegos

Hay algo muy interesante que se está cociendo en el mundo de los emuladores de PlayStation. Desde que en Estados Unidos salió a la venta el primer emulador comercial de PlayStation para Mac este mundo se está moviendo cada vez más rápido, por esta razón hay rumores que los creadores del emulador de PlayStation para PC están pensado ofrecer su emulador a las compañías de desarrollo de juegos para que estas incluyan su emulador en el propio juego de PlayStation, de esta forma podríamos ejecutar los juegos en nuestra Gris o en un PC. Habrá que esperar un poco hasta saber si esto es cierto o no, pero la verdad es que la noticia suena muy bien.

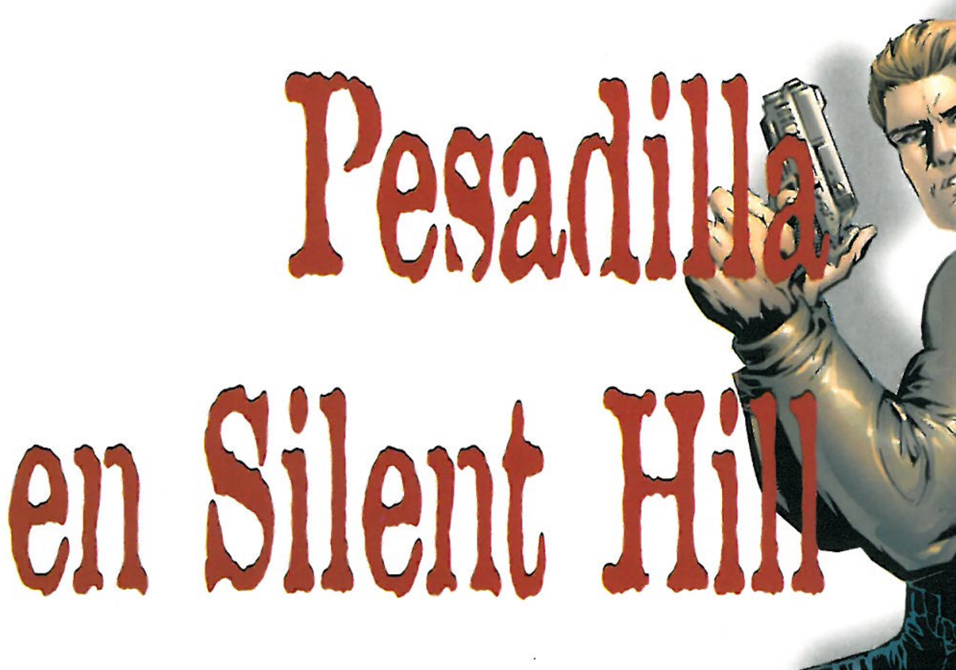


¡Surfeando!

Primero vino el Skating, más tarde el Ski, luego y gracias a la gran aceptación que está teniendo vino el Snowboarding y ahora según los últimos rumores Electronic Arts bajo la serie "extreme" tiene pensado el lanzamiento de un título llamado Shades of T&C Surf, ¿será verdad?. Hay muy pocos detalles que se conozcan hasta la fecha pero es muy posible que este nuevo título lleve el mismo motor de Street Sk8er, un juego que adquirió EA el año pasado de la empresa Japonesa Microcabin.



▲ Este es Sk8er Board, imaginad lo que podría ser un juego de surf con un motor tan bien conseguido.



Pesadilla en Silent Hill

Antes de su debut con Silent Hill, Kilichi Toyama estuvo trabajando como diseñador en el equipo internacional de Konami Japón. Hemos tenido el honor de robarle un poco de su tiempo para que nos respondiera a algunas preguntas acerca de su trabajo, el mundo del entretenimiento.

PSM: En tu opinión, ¿hasta que punto se diferencia Silent Hill de otros títulos de terror?

KT: Es fácil subrayar las características de Silent Hill si nos concentramos en los dos conceptos principales que se ven desde el principio. Uno es que el juego tiene una atmósfera que se aproxima en muchos aspectos a la línea seguida por el "moderno estilo americano" de novelas. Un pueblecito tradicional es el centro del desarrollo argumental, lugar en el que el jugador sentirá cómo la locura y el terror le rodean poco a poco, todo ello con los elementos de la vida cotidiana.

El otro aspecto es el gráfico. Usar los efectos de iluminación y oscuridad para crear una atmósfera "como en la vida real", todo ello empleando el máximo número de polígonos a la hora de recrear el ambiente. El elemento principal es la oscuridad, para lo cual hemos creado un motor, que calcula la fuente de la luz, totalmente innovador.

PSM: ¿Cuál es la inspiración de los poderes sobrenaturales que existen en Silent Hill? ¿Está basado en algún tipo de leyenda o folklore nacional?

KT: Para ser sincero, todo en Silent Hill fue creado desde la nada. Hay nombres que coinciden con los trasfondos de algunos antiguos cultos. En términos generales el equipo se inspiró principalmente de las películas de los 70 y 80, aunque las películas de ciencia-ficción y horror de los 50 ayudaron bastante. Algunos iconos y símbolos son reales, pero sólo se añadieron para crear un ambiente terrorífico y escalofriante.

PSM: ¿Que porcentaje del juego se centra en la acción, puzzles o historia?

KT: Hemos intentado mantener un buen nivel entre esos tres aspectos claves, aunque está claro que la parte de acción es la más importante a la hora de provocar el ambiente de miedo y terror.

PSM: ¿Qué opina de usar la música como un elemento más de terror?

KT: Estamos totalmente seguros que la música forma un papel muy importante. No es como una orquesta de una película de Hollywood, pero está mucho más cerca y pró-

xima a la acción en el momento en que se desarrolla, hasta llegar a puntos en los que la música estridente combinada con los gráficos recrea un ambiente de terror perfecto (no apto para cardiacos).

PSM: ¿Realmente se muere al principio del juego?

KT: Piensas que has muerto, creyendo únicamente que todo es parte de un gran sueño... Supongo que en la demo es difícil percibirlo, pero en la versión final hemos añadido textos explicativos que muestran claramente el desarrollo. Realmente no explica lo que ha sucedido, aclarando muchos aspectos generales, aunque os prometemos que a medida que avancéis en el juego podréis ir averiguándolo.



▲ Silent Hill está repleto de montones de escenas en las que la luz y la oscuridad funcionan. ¿O acaso tienes miedo a la oscuridad?...

PSM: ¿Os habéis impuesto algún límite a la hora de nivelar gore y terror en Silent Hill? ¿Hay algo que se haya eliminado por ser demasiado fuerte?

KT: Los pequeños personajes medio transparentes solían aparecer más repetidamente, y se les podía atacar. Sientes que algo está cerca y te preparas para atacar, pero cuando lo ves te das cuenta que es un enemigo pequeño que no ofrece resistencia. Hemos intentado ajustar este tipo de subidas y bajadas en el ritmo del juego a medida que se va progresando, después de muchas discusiones llegamos a la conclusión que no tenía gracia luchar contra un enemigo fácil de matar. Por esa razón la versión final ha quedado así.

PSM: ¿Qué opinas sobre la ventaja de usar vídeos prerrenderizados en vez de animaciones 3D en tiempo real para las secuencias más importantes?

KT: Los personajes son muy comunes, no tienen ropas especialmente cuidadas, por lo cual en el juego actual el jugador no puede ver las expresiones faciales. Esta es la razón por la que los vídeos dan a la audiencia "la primera impresión", haciendo posible que ésta use la imaginación y recree las verdaderas expresiones del personaje a lo largo de esta singular aventura. Entendemos que hay diferencias entre los videos y el juego en sí mismo, pero al ser este un mundo de polígonos tenemos que limitar el uso de los mismos para que no decaiga la jugabilidad. Realmente creemos que podremos solucionar este problema en la "próxima" generación...

PSM: Hemos oído que todos los vídeos del juego han sido creados única y exclusivamente por una sola persona. ¿Es esto cierto?

KT: Es cierto. Su nombre es Takayoshi Sato, y también ha realizado el diseño de los personajes. Se unió al proyecto como alguien nuevo que no tenía conocimientos ni experiencia en el modelado de Gráficos por Computadora, pero a medida que vimos que su trabajo era algo fabuloso decidimos que lo mejor era dejar que se concentrara en el apartado gráfico. Desde entonces "vive" en el edificio de Desarrollo e Investigación, destinando su tiempo a la creación de gráficos por computadora, claro que eso fue hace dos años.

> **"Las sombras y la oscuridad dan un nuevo enfoque a la acción, por esa razón hemos creado un nuevo motor gráfico que distingue el origen de cada luz"**



▲La niebla juega un papel muy importante en el desarrollo del juego.

PSM: ¿Por qué elegisteis un pequeño pueblo de Estados Unidos para centrar el juego? ¿Existe realmente Silent Hill?

KT: Si te gustan las novelas modernas de terror es fácil entender la razón por la que fue así. En el juego el gancho principal es la ambientación al estilo de las novelas, por esa razón decidimos elegir un pequeño pueblo de Estados Unidos para la localización. Por supuesto, Silent Hill en realidad no existe, al igual que no nos hemos basado en ningún lugar real. Todo esto ha sido totalmente deliberado pues nuestra intención era la de no localizar la acción en ningún tiempo o espacio. En cualquier caso el nombre de Silent Hill tiene una pequeña relación con un lugar real de Japón.

PSM: ¿Cuál fue la razón de incluir a un protagonista "normal", en vez del típico comando?

KT: De nuevo, este elemento es fundamental a la hora de crear un ambiente al estilo de las modernas obras de terror, en éstas un personaje "corriente" se las apaña para deshacerse de las criaturas más peligrosas, todo ello contando con que tiene los mismos problemas y dolores que una persona normal, sus emociones, al igual que los cambios de respiración por haber estado corriendo o subendo unas escaleras; cosas que un comando nunca sentiría, pero una persona normal sí. De esta forma es más fácil que el usuario se identifique con la aventura.



▲Puedes decirles a los policías que has perdido a tu hija, pero el problema es que ellos también han desaparecido...

PSM: ¿Has tenido algún tipo de pesadillas por crear este juego?

KT: Cuando estuvimos realizando el trabajo de investigación, uno de nuestros programadores tuvo una pesadilla en la que era atacado y devorado por un zombi. Cuando tienes una experiencia de ese tipo terminas por querer incluirla en el juego, y empiezas a pensarte las cosas que pueden llegar a asustarte. En cualquier caso las "pesadillas" también son un elemento muy importante en Silent Hill.

PSM: ¿Cómo se os ocurrió el diseño de los puzzles? ¿Son todos lógicos o hay algunos puramente abstractos?

KT: La mayoría son totalmente abstractos, ya que los del tipo lógico suelen terminar por ser aburridos y fáciles. Hemos ajustado los escenarios para que los puzzles fuesen creativos. Aunque para ser sinceros la propia trama de la historia es un puzzle, con lo cual hasta el final no

se puede conocer de forma clara la trama del juego.

PSM: ¿Cómo vais a alentar a los jugadores a que vuelvan a jugar una y otra vez?

KT: Estoy seguro que tras terminarlo el jugador sentirá que se ha dejado "cosas" por ver, con lo cual a medida que vuelves a jugar muchas piezas del puzzle general (el juego) van encajando y tomando forma. De esta forma la segunda vez que se juega se descubren nuevas cosas que han cambiado en el mundo de Silent Hill, cosas que tendrán que descubrir por su cuenta.



▲ Si pensabas que tenías graves problemas no te imaginas lo que va a ser introducirse en la piel del protagonista de Silent Hill.

PSM: ¿ Habrá continuación de Silent Hill ? ¿Qué tal una película?

KT: Por ahora no hay ningún plan específico para una continuación, pero si tenemos una buena respuesta del público es posible que se haga alguna. Si se realiza para una nueva plataforma probablemente sea más complejo y detallado, aunque estamos convencidos que hemos hecho un gran trabajo en la actual PlayStation. Una película sería realmente un trabajo de mucha magnitud, algo impensable ahora mismo.

PSM: ¿Qué parte del juego es la que en su opinión está mejor conseguida?

KT: El aspecto visual es el que más me ha gustado. Los movimientos naturales de la gente en los vídeos. La atmósfera conseguida y los fondos oscuros en los que la iluminación juega un aspecto muy importante, al igual que los movimientos "humanos".

PSM: ¿Qué parte del juego piensas que es la más tenebrosa?

KT: Los escenarios no, sino el miedo que sale del propio usuario, aumentando progresivamente. La oscuridad es uno de los miedos humanos naturales, por esta razón este aspecto ha sido cuidado con mucho detalle. Otro elemento importante es que hay escenas en las que fácilmente se percibe que uno va a ser atacado, el problema está en que no .sabe cuando o en qué dirección vendrán los mismos. La niebla del pueblo (o la lluvia) también ayuda a crear un escenario en el que no se vé mas allá de un metro.

PSM: ¿Cuál fue el mayor reto a la hora de realizar Silent Hill?

KT: El decidir si crear un ambiente prerrenderizado o usar un sistema de escenarios en tiempo real. Incluso evaluando que técnicamente era posible se presentaba como un trabajo muy duro, convirtiéndose en un reto muy duro. Al final, por razones de tiempo, tuvimos que cortar algunas zonas del mapa. Francamente, por esa razón es por la que el pueblo al principio es tan grande. A parte de eso todo el equipo era nuevo, un reto muy difícil que hizo que tuviéramos que superarnos a nosotros mismos.

> "La niebla, que fue EL efecto visual, la oscuridad y los ángulos de cámara son imposibles de realizar en fondos prerenderizados"

PSM: ¿Qué elementos crea el motor en tiempo real que no puedan ser representados en un entorno prerrenderizado?

KT: La niebla, la oscuridad y los ángulos de cámara son imposibles de realizar en fondos prerenderizados. En su momento pensamos que esa era la mayor dificultad para conseguir completar el proyecto con imágenes pre-calculadas. El objetivo principal era el de usar el mayor número posible de objetos poligonales en tiempo real. Como resultado, a pesar que la sensación puede resultar familiar, hemos creado un título realmente diferente al resto.

PSM: Hay alguna cosa que no hayas podido añadir por limitaciones de hardware?

KT: Montones de cosas... Me hubiera gustado añadir fondos más reales, que los cristales se rompiesen, agujeros de bala, que se pudiera subir por las paredes, etc. Queríamos hacer que todo fuese tan real como fuese posible pero hubo bastantes limitaciones de hardware. Estoy seguro que si realizamos una continuación nuestro deseo sería el de realizarla en una nueva plataforma. Aunque en cualquier caso lo que sí hemos conseguido es centrar toda la acción sobre el personaje, por esta razón los fondos no toman un papel muy relevante en la historia.

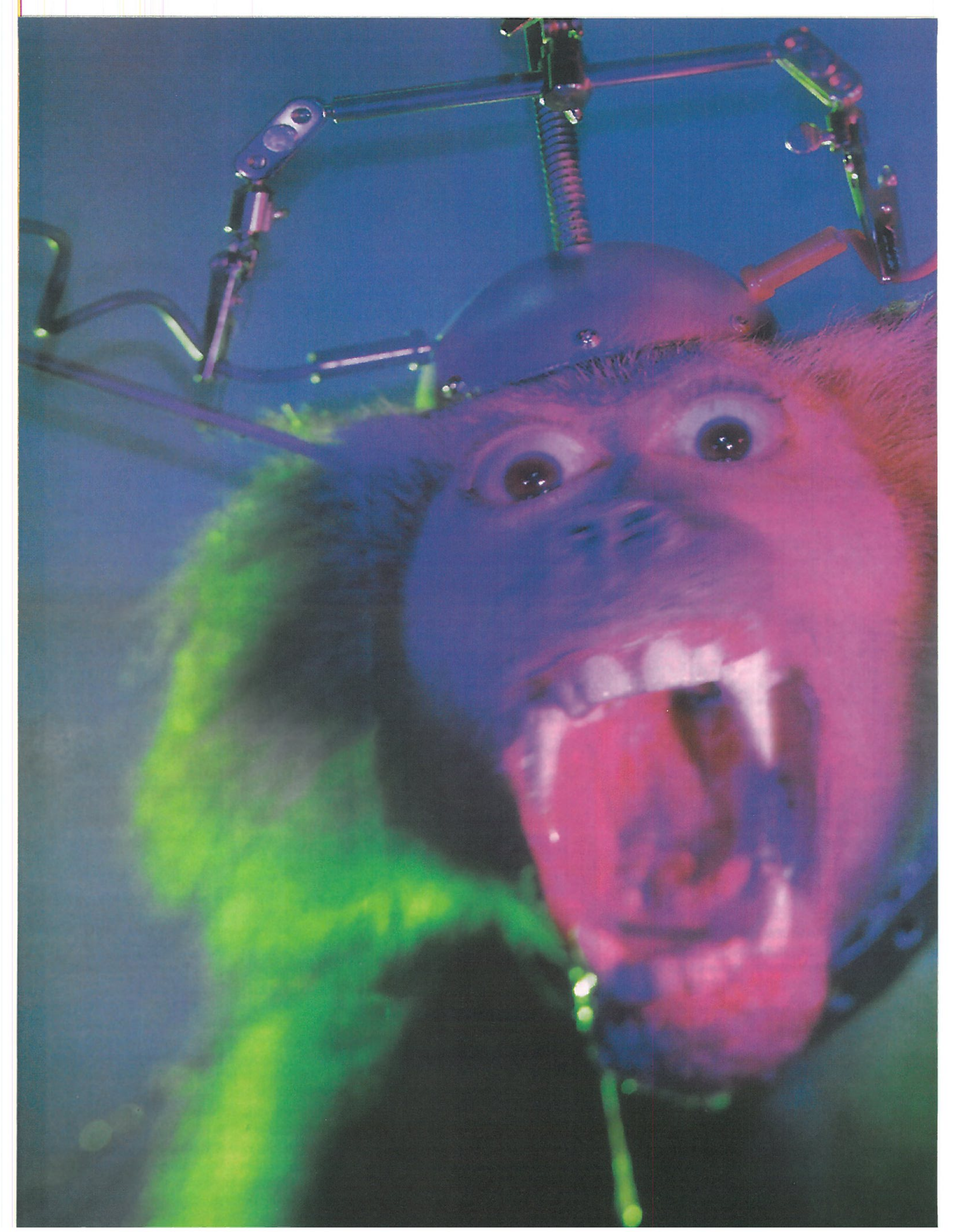
PSM: ¿Hay algún secreto oculto en el juego?

KT: Si me estáis hablando de modos secretos u objetos ocultos, sí, hay algunos en el juego. Me gustaría más que la gente los descubrieran por ellos mismos. Estos son, generalmente, todo lo que pueda el usuario predecir y otros aspectos que son meramente abstractos que escapan a la imaginación.

PSM: ¿Puedes contarnos algún pequeño secreto que solo los desarrolladores conozcan?

KT: Hay algunas armas que se han incluido y que son "clásicas", todas ellas de las películas del género de terror, algo que espero os guste. Al principio las peleas te costarán bastante pero si apagas la luz ellos no podrán verte lo que te ayudará en la lucha. Pero no solo podrán verte sino que te oirán perfectamente, así que ten cuidado. ¿Más ayudas?. Si caminas por los costados no te oirán. Pero de todas maneras no te despistes.

▼ Siendo este tipo de monstruos los que controlan el pueblo el trabajo de nuestro héroe no va a ser nada fácil.



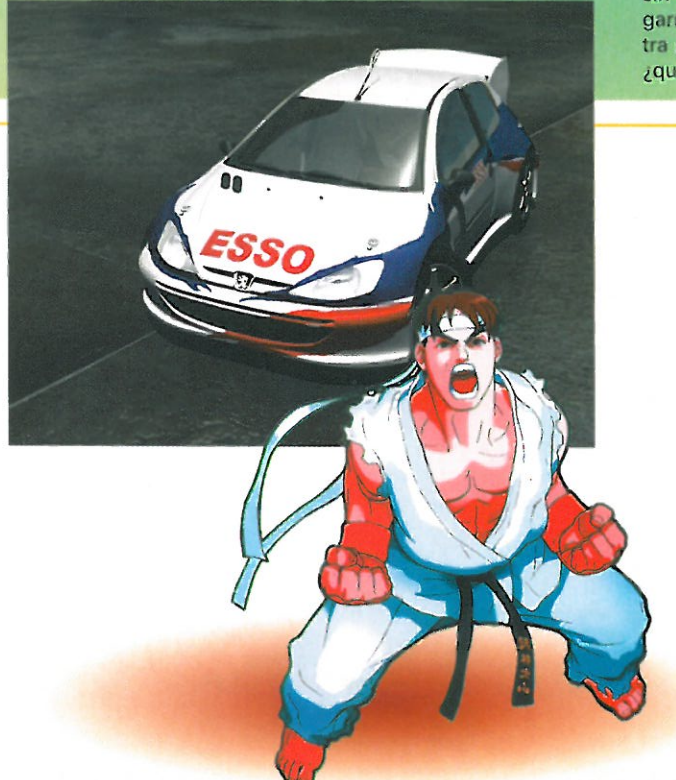
INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE





Speed freaks

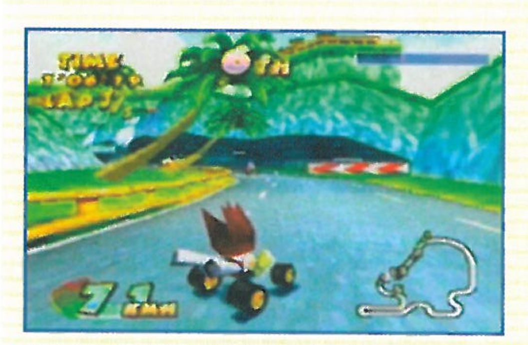
Diversión al límite

Las carreras locas en las que la acción desenfrenada siempre han sido un género que se había dejado de lado en los últimos tiempos sobretodo por que se pensaba que juegos como Mario Kart eran inmejorables; pues bien, todos los que pensaban eso estaban muy equivocados...Speed Freaks nos pone al mando de un minikart capaz de lanzarte a más de 150km/h por las pistas más rápidas y salvajes. Desde una carretera al borde de la playa, hasta una autopista en plena metrópolis, todo ello sin olvidar las carreras por cavernas repletas de obstáculos y dificultades.

El punto fuerte de este entretenido título reside en lo fácil que es quedarse enganchado horas y horas delante de la pantalla sin hacer otra cosa que correr, disparar o saltar. El divertido diseño de los personajes y el amplio colorido mantiene a Speed Freaks en todo momento por encima de todos los juegos de carreras para Play (de los que son para los más pequeños de la casa).

Las carreras empiezan de forma instantánea, una vez elegido el conductor y el coche a manejar (elemento clave a la hora de mantener una conducción suave o rápida) entraremos en una de las ligas. Estas están divididas en cuatro pistas cada una y dependiendo de cómo sea nuestro progreso iremos encontrando nuevas pistas en las siguientes ligas. Por lo que hemos visto en la versión Alpha que se nos ha facilitado los gráficos están muy cuidados, tanto en el aspecto de velocidad como en el de colorido, cualidad que resalta en todo momento.

Todo hace indicar que por fin tenemos ante nosotros un verdadero hit de minicars para los más pequeños (y para los que no lo son tanto) de la casa. Prepara el Dual, una Play y aderézalo con un poco de Speed Freaks y ya verás que cóctel.



▲ La parte más difícil es la de aprender a tomar las curvas a toda velocidad, pero si no lo hacemos nuestros contrincantes nos ganarán antes de que nos demos cuenta.



▲ ¡Oh dios mio nos han lanzado un misill. Tranquilo hagas lo que hagas no falla.



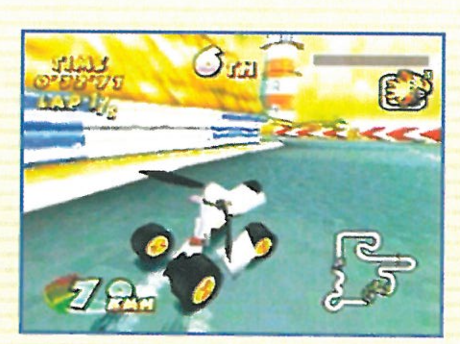
▲ Empieza la carrera, desgraciadamente tus enemigos disponen de pequeños turbos nada más comenzar la contienda.



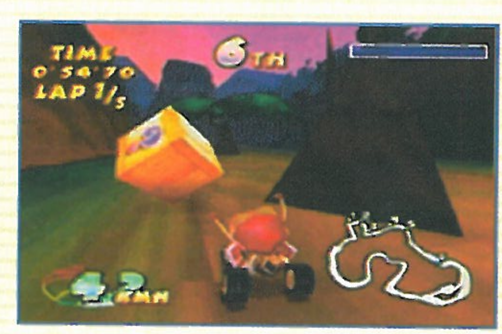
▲ Las zonas de las ruinas son las más bonitas, seguro que la versión final tiene aun más calidad, o sea que más vale que os preparéis para lo que es bueno.



▲ Los cañones de fuego son autodirigidos, una vez lo lances no tendrás que preocuparte, siempre dan en su objetivo y muy raras veces fallan.



▲ Wof, wof... Un perro en un car a toda velocidad y en pleno derrape, menuda pasada.



▲ Esas cajas son las que nos permitirán tener nuevas armas. Atraviésala y asunto arreglado.

1 a 4 jugadores

Distribuidor Infogrames
Desarrollador Eden Studios
Fecha de salida Junio
Tipo Sim.Rallys









Infogrames no deja pasar ni un solo día para que podamos disfrutar de los juegos de carreras más excitantes, por esa razón la compañía europea está manos a la obra en el diseño y culminación de V-Rally2, del cual vamos teniendo las primeras noticias de la versión en desarrollo.

En esta segunda parte podremos manejar un total de 10 de los mejores coches oficiales, desde el clásico Subaru Impreza, pasando por los nuevos Ford Focus, Toyota Corolla, etc. Y si somos suficientemente buenos podremos adquirir otros 10 coches clásicos como bonificación.

Entre la lista de mejoras que se han aplicado a esta segunda parte está el nuevo sistema de control dinámico con el que se evitará la sensación de que estemos conduciendo coches "ligeros" que parece que planean sobre la pista. Se ha mejorado el sistema de agarre de tracción delantera y trasera para recrear más la sensación de realismo y se ha incluido un sistema "tutor" en el que se nos explicarán las técnicas reales que podremos aplicar a nuestra conducción por los terrenos más intratables del mundo.

Aunque lo que más destacará será el realismo puro y duro que quedará marcado por detalles como las marcas progresivas en el barro, las ventanillas cristalinas que dejarán ver las expresiones de los conductores o la visualización progresiva de los daños en el coche (rayajos, abollones, barro, etc.).

Y por si nunca hemos viajado, podremos conducir nuestros coches por 92 tramos en 12 países diferentes, consiguiendo un total de 300 km de carretera. Pero por si fuera poco los locos de Infogrames han puesto en la parrilla todos sus conocimientos proporcionándonos un sistema con el que crear nuestras propias pistas de rally, de esta manera podremos hacer que el juego sea infinito, además de alma-

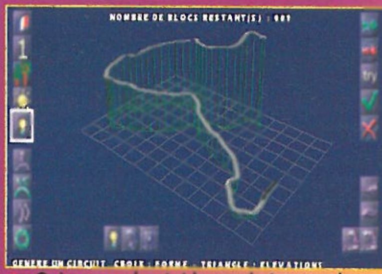


▲ Tendrás que tener muy en cuenta factores como el agua, barro, lluvia o niebla a la hora de elegir y ajustar tu coche.

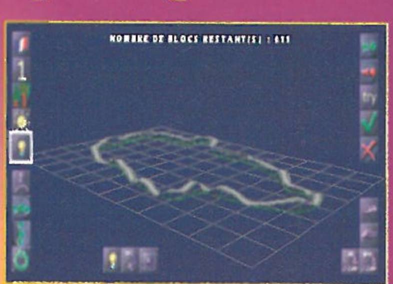


▲ El realismo siempre ha sido el objetivo principal del equipo V-Rally, por suerte para todos en esta segunda parte han conseguido superarse a si mismos.

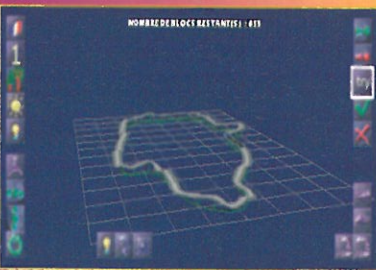
Crea tus propias pistas



▲ ¿Quieres ver lo rápido que baja tu coche por una pendiente de 45 grados?, pues esta es tu oportunidad, eleva el terreno y listo.



▲ A pesar de estar todavía en desarrollo, V-Rally2 promete convertirse en el mejor simulador de rallys del año.



▲ Impresiona a tus amigos con las pistas más salvajes que tu mente pueda imaginar Desde la más rápida hasta la más difícil, tu decides.



▲ Aun no se sabe pero es muy posible que podamos hacer que nuestra pista tenga el entorno de cualquiera de los 12 países disponibles.

▲El trabajo que están realizando es estupendo, todos los gráficos están siendo realizados con el conocido Lightwave, aunque no es un Softimage está claro que estos chicos saben explotar bien todo su potencial.



▲Ve preparando tu Multi-tap para demostrarle a tus amigos que no eres una gallina cuando te ponen un pepino de esta categoría. Lo mejor de todo es que los programadores han prometido que no habrá ningún bajón en la velocidad de refresco.

cenar en nuestras memory card el diseño que más nos guste.

La banda sonora de V-Rally 2 está a cargo del grupo SIN que nos acompañará en todo momento. Por último solo cabe destacar detalles tan singulares como que las voces de los copilotos o instructores podrán ser femeninas o masculinas, todo esto aderezado con el sistema de sonido Dolby Surround.



▲Si no te concentras tu coche acabará en el suelo patinando colina abajo sin ningún tipo de control.



Street Fighter Alpha 3

¿Más de lo mismo?

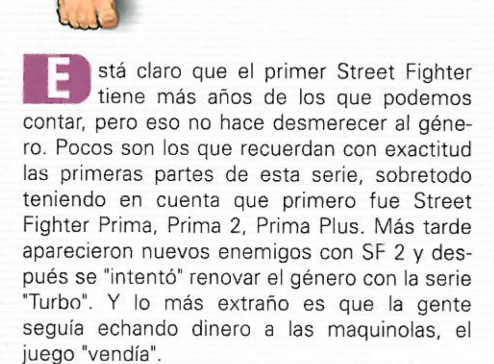


Está claro que el primer Street Fighter tiene más años de los que podemos contar, pero eso no hace desmerecer al género. Pocos son los que recuerdan con exactitud las primeras partes de esta serie, sobretodo teniendo en cuenta que primero fue Street Fighter Prima, Prima 2, Prima Plus. Más tarde aparecieron nuevos enemigos con SF 2 y después se "intentó" renovar el género con la serie "Turbo". Y lo más extraño es que la gente seguía echando dinero a las maquinolas, el juego "vendía".

Por suerte hace cosa de tres años Capcom decidió que los gráficos estaban demasiado trillados y que se necesitaba renovar el género, por eso pensaron que el estilo de su recién estrenado (por aquellos tiempos) Darks Talkers sería perfecto para dar un nuevo enfoque a la saga. Y así salió el primer Street Fighter Zero, un título con una calidad gráfica muy mejorada respecto a sus antecesores pero que en los demás aspectos era prácticamente igual a sus antecesores.

Y así ha pasado el tiempo, estamos a puertas del año 2000 y SF sigue dando lo mejor en títulos de lucha en 2D, los cuales a pesar de que suena como si fuera un retraso por que últimamente lo que más está de moda son "las tres dimensiones". Por suerte para todos Capcom sigue siendo una verdadera experta en lo que a dibujos se refiere.

Para los que no conocen la saga hay que decirles que se trata de uno de los géneros de lucha más extendidos del mundo. Para empezar habrá que escoger a uno de los expertos luchadores de cualquier parte del mundo para adentrarnos de lleno en una batalla campal en la que lo único importante es ganar. Cada uno de los guerreros contará con su propio estilo, desde Ryu uno de los grandes maestros de las artes marciales en Japón, hasta Fei Long un avezado seguidor de Bruce Lee que ha conse-



▲ No es un fallo, en la versión original del primer Street Fighter, Balrog era el que aquí conocemos por Vega, el único guerrero españolque podremos manejar.



▲ Ningún otro Street Fighter tiene tanta cantidad de luchadores a elegir, desde el mítico Ryu hasta el conocido Vega, todo ello con una calidad gráfica inusitada.



▲ Si activas el modo Survival podrás pelear hasta caer rendido. Si tienes "lo que hay que tener" (ganas) inténtalo en el modo de batallas infinitas.





▲Ahora a la hora de hacer las llaves tendrás que usar dos puños o patadas a la vez, si fallas tu personaje quedará totalmente indefenso ante un posible contraataque enemigo, más vale que afines tus movimientos.

guido superar a su propio maestro. Una vez elegido nuestro personaje solo tendremos que apretar un par de veces la X y ya estaremos listos para luchar contra los más fuertes del mundo.

La novedad más importante es el torneo mundial, modo en el cual será posible aprender nuevas técnicas que potenciarán a nuestro personaje. Esto significa que tras ganar un número determinado de peleas y recibir la correspondiente experiencia (como se de un juego de Rol se tratase) iremos adquiriendo objetos que una vez ajustados servirán para protegernos en el aire, cargar el Turbo en menos tiempo o que nos permitirán golpear el doble de fuerte. El modo campeonato es la mejor innovación que podrían haber incluido en esta ¿?sexta¿? ¿o era la séptima parte? (ya hemos perdido la cuenta).

Claro está que esa novedad no es suficiente para añadirle más jugabilidad, por esa razón Capcom ha creado nuevas opciones. La primera es el sistema de defensa que queda reflejado por un indicador que irá descendiendo a medida que nos golpeen, por lo cual habrá que tener mucho cuidado pues si llega a cero quedaremos totalmente indefensos ante cualquier ataque de nuestros enemigos. Otra nueva característica de este nuevo SF Alpha 3 si estamos en el aire y estamos cayendo podremos cambiar nuestra posición para lanzar un contraataque en el aire, opción muy interesante si lo que buscamos es tener mayor libertad de movimientos, algo que en los anteriores títulos era imposible hacer.

Capcom no decidido no escatimar a la hora de introducir nuevos aspectos y por eso ha creado tres sistemas de combate llamados X-Sim, Z-sim y V-Sim. Cada uno de ellos servirán para

Unos vuelven otros repiten



▲Juni debuta, T. Hawk vuelve con más ganas que nunca, lo que no sabéis es que Juni es mucho más fuerte de lo que parece, sobretodo su doble.



▲Blanca está más fuerte que nunca, se nota que su entrenamiento comiendo Fei. Longs a la salsa agridulce ha hecho buen efecto.



▲Karin contra la hermana gemela de Juli, ten mucho cuidado por que en el modo campeonato lucharás contra las dos Julis.



▲Honda, después de sus largas sesiones de sauna, está más que preparado para darle una paliza a DeeJay.

¿PocketStation?, si gracias.

Aunque cuando salga Street Fighter Alpha 3 no tendremos todavía en el mercado el PocketStation, Virgin ha decidido no eliminar la posibilidad de usarlo en un futuro próximo, por que como bien sabéis hasta el verano no veremos ni un aparatito en nuestras tiendas, sniff.

Para que os hagáis una idea de como funciona mirad las pantallas e imaginaos a vosotros mismos con este pequeño aparatido apretanto todos los botoncitos de arriba a abajo. Si somos buenos podremos conseguir más experiencia y descubrir nuevos movimientos.



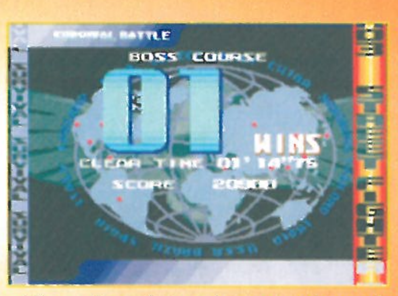
▲Hey ¡despierta!, si se hace el remolón dale a los botones hasta que despierte.



▲Si señor ese es nuestro Sagat. Ponlo en forma y nadie podrá con él.



▲M. Bison ha vuelto con muy malas pulgas. En el campeonato habrá que derrotarlo en dos ocasiones. Ve preparandote para lo peor.



▲Lo peor del modo Survival es que tendrás que ajustar tus movimientos para evitar recivir ningún golpe, ya que como bien sabes solo dispondrás de un combate.

▲Tras cada combate podrás ver cuantos combates llevas ganados, cuando el contador se ponga a 90 o más puedes empezar a preocuparte, recoge la cartera del colegio por que seguramente haya amanecido..

Combate alrededor del mundo



▲Al principio solo podrás luchar en algunos continentes, a medida que progreses habrá nuevos países en los que participar.



▲Dan, un imitador barato, dale una buena paliza y asunto arreglado. Preocupate únicamente por sus patadas voladoras.



▲En algunos combates tus enemigos parecerán invencibles, eso es por que tendrás que luchar contra ellos en otro modo.



▲Si señor, muy bien hecho. Más experiencia y un aumentador de potencia. Ahora lanzarás los Turbos más rápido.



▲ El primer ataque, tu oportunidad de tomar ventaja sobre tus adversarios mientras discuten . Quien da primero da dos veces.

definir nuestro método de lucha. El primero, X-Sim, es el más brutal y devastador de los tres, ya que te permitirá lanzar los ataques más rápidos y devastadores (esto es aplicable a cualquier personaje). Z-Sim es el más clásico de los tres y recuerda en muchos aspectos al tradicional sistema de combate de los anteriores SF. En este la barra de energía se irá recargando a medida que recibamos o demos golpes. Por último la opción V-Sim es perfecta para aquellos que buscan nuevos combos, ya que una vez lo activemos (apretando L1 + R1) aparecerán tres "fantasmas" que repetirán las mismas acciones que hagamos nosotros, de esta forma si lanzamos un helicóptero estos "mimos" harán lo mismo. A pesar de ser la opción más interactiva es la menos emocionante de las tres.



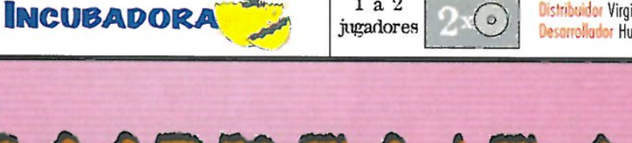
▲En este menú podrás ajustar todas las características de tu personaje, desde los potenciadores (solo se pueden usar tres a la vez) hasta el nivel de defensa.

Por último, y no por ello menos importante, hay dos mejoras de lo más interesantes. La primera es que todos aquellos que se queden con ganas de jugar con sus personajes favoritos de SF, a partir de este verano (cuando llegue a nuestro país el deseado PocketStation), podrán ejecutar varios minijuegos dentro de este dispositivo. Esto servirá para dos objetivos principalmente, el de pasarlo bien y el de mejorar (conseguir nuevos movimientos o magias) a cada uno de nuestros personajes. Todos estos ajustes los veremos reflejados cuando volvamos a nuestra PlayStation y pongamos el modo Campeonato. La otra mejora que se ha introducido a esta tercera parte es que a medida que vayamos ganando experiencia aparecerán nuevos modos de batalla, de esta forma aparecerá el modo Survival y otros muchos que descubriréis por vosotros mismos.

Gráficamente se ha hecho una limpieza a conciencia, elemento que se ve claramente al disfrutar de los rápidos y casi inmediatos tiempos de carga (que pena, ya no habrá tiempo de ir a por palomitas y un refresco mientras se carga la siguiente pantalla), de esta forma se han añadido menús de "ultima generación" que le darán más movimiento. Aunque lo que está claro es que en el aspecto gráfico solo se ha innovado en tres aspectos, los escenarios (que ahora tienen más detalle y movimiento), los personajes (más de 2 personajes totalmente nuevos, más los que se habían perdido por el camino) y la completa remodelación de los menús.

La jugabilidad ha mejorado notablemente pero si no tenemos un PocketStation o ganas de terminar el modo campeonato con todos los luchadores acabaremos dejando el juego aparcado en la estantería, al menos hasta que tengamos este nuevo dispositivo de Sony.

▲ Sakura solo ha variado en cuando a su velocidad y fuerza, por lo demás prácticamente no ha cambiado.



1 a 2 jugadores

Distribuidor Virgin
Desarrollador Hudson Soft

Fecha de salida Mayo
Tipo Beat`em up

BLOODY ROAR 2

Más brutal que nunca

Hace unos años salió al mercado un pequeño y poco conocido título que poco a poco fue conquistando a los amantes de los juegos de lucha, sobre todo a aquellos que tenían ganas de probar algo nuevo y diferente que siguiese una línea parecida a Tekken pero que no tuviera nada que ver con el típico Street Fighter en el que lo importante era lanzar magias. Por suerte para todos estamos ante la segunda parte de uno de los pocos títulos que han sabido mezclar la acción irreal con los golpes más brutales de la historia.

Bloody Roar se caracteriza por tener un amplio abanico de luchadores a elegir, todos ellos expertos en las artes marciales más devastadoras del mundo. Pero por si esto no fuera suficiente tendremos la opción en todo momento (si tenemos suficiente energía) de transformarnos", el animal que todos llevamos dentro. Así podremos elegir personajes capaces de mutar en hombres lobo de una fuerza ilimitada, insectos o incluso conejos (y no precisamente el de la suerte).

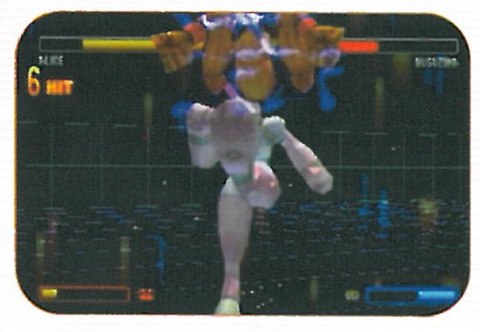
El sistema de combate es realmente sencillo debido sobretodo a que no contaremos con diferentes puños (como en Street Fighter). En BR 2 tendremos un absoluto control del personaje con tan solo cuatro botones, el de puño, patada, defen-



▲ Aquí tenéis una secuencia completa de los combos más devastadores de Bloody Roar 2. Primero antes que nada "agarrar".



▲ Paso dos. Hacer una bola de billar convenientemente aderezada con un par de golpes rápidos.



▲ Tercer paso. Antes de usar la mezcla remover convenientemente hasta que coja la textura.



▲ Cuarto. Si os quedan grumos usar un poco de rodilla derecha para quitarle cualquier impureza.

▲ Quinto. Antes de darle el toque final hay que sacudir la mezcla con un sutil y veloz golpe de barriga.

sa y transformación. A pesar de ser "tan pocas" acciones, las batallas se llenarán con los combos más salvajes que hayáis podido ver nunca.

Gráficamente lo que más os va a llamar la atención es que el juego ha sido realizado en alta resolución, esto significa que podremos ver a nuestras bestias favoritas con un nivel de detalle solo conseguido por títulos como Dead or Alive, y os podemos asegurar que la complejidad que tiene éste es mucho mayor. En los demás aspectos se ha hecho un gran trabajo tanto en el diseño de los personajes como en los movimientos de los mismos. La característica que más os gustará es que si al dar el último golpe a vuestro adversario sois suficientemente "bestias" el muro del escenario quedará hecho añicos,



▲ Bloody Roar 2 acción, gráficos de alta resolución y un alto grado de jugabilidad.

▲ Sexto. Una buena patada y a la cazuela, nada mejor que de chilena y mirando hal tendido.

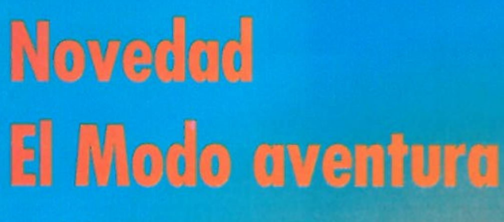


▲ Septimo. Servir en un round, quitarse el disfraz de conejo de la suerte y preparase para darle una buena sacudida.





▲ Nada como un buen trabajo, si se intenta mover dale un par de golpes y asunto arreglado.



Una de las principales novedades en Bloody Roar 2 es la incorporación de un modo aventura en el que habrá que enfrentarse contra los enemigos que se pongan a nuestro paso. La principal novedad es que harán ocasiones en las que tendremos que pelear dos veces contra el mismo contrincante, eso sí, a un nivel de dificultad mucho mayor.

La verdad es que se está poniendo de moda este tipo de modos en los nuevos títulos de lucha, algo que agradeceréis muchos de vosotros pues ofrece una perspectiva nueva del juego.

▲ Empezamos a indagar y se nos pone por delante esta... ejem. Prepárate para una lucha 100% fácil, no por nada esta será la primera de muchas batallas.

▲ Dios mío, se llevan a nuestra amada. (De algún modo tenía que empezar este modo aventura).

▲ ¡Sí señor! Un buen golpe final y a la ... calle. Como puedes observar puedes romper los muros del escenario sin demasiado esfuerzo.

▲ Buen trabajo, pero te recomendamos que no te relajes por que esto no ha hecho más que empezar.



▲ Madre del amor hermoso, 17 golpes de una sola tirada y eso que estáis viendo es el demoledor golpe final del tigre.



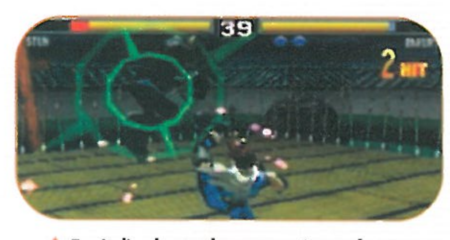
▲ Solo tras mucha práctica podrás realizar combos de 24 golpes como estos.

▲ Golpes y más golpes, desde cualquier ángulo o dirección. Con todas las variantes imaginables de fuerza y rapidez.

lanzando nuestro enemigo fuera del ring, todo esto aderezado con las ya conocidas repeticiones de cámara.

La música heavy es genial, más que nada por que es la idónea para este tipo de acción. Nada mejor para darse un par de tortas con tus amigos que tener la música de fondo a todo volumen. Aunque lo mejor de todo es que los efectos están direccionados en perfecto Stereo en todo momento.

Uno de los modos que se han añadido a esta segunda parte es el de Historia, modo que podrás realizar por diferentes caminos dependiendo el personaje que elijas, así podemos avanzar poco a poco (a golpe limpio) hasta encontrarnos el Final Boss. El final de cada partida estará caracterizado por una secuencia al más puro estilo Anime tras la cual podremos disfrutar de uno de los tres vídeos finales que muestra los combos más bestias de cada uno de los personajes.



▲ Ese indicador verde aparecerá cuando recuperemos nuestra posición de ataque para contraatacar con nuestro mejor golpe.

La jugabilidad es el aspecto mejor conseguido de este BR 2, sobre todo por que a pesar de que muchas veces seremos eliminados en el quinto o sexto combate podremos usar los ya conocidos "continues" para pegarnos una buena y satisfactoria revancha. Todo esto mejorará a medida que descubramos los nuevos combos que se han incluido en esta segunda parte, los cuales podrás indentificar rápidamente por que el escenario se pondrá oscuro y solo se verán las líneas blancas que marcan el suelo. Otra forma de darnos cuenta que son los mejores combos es por que si te hacen uno de ellos será mejor que te vayas haciendo la idea que has perdido, más suerte la próxima vez.

Lemans 24h

Cuando la maratón se convierte en espectáculo

En los últimos años las tendencias en PlayStation se han visto venir, pues a medida que las capacidades de la máquina se han sabido aprovechar al máximo, los programadores han visto las posibilidades técnicas que tenían ante si para crear nuevos títulos lle-nos de color y detalle. Por esta razón a medida que avanza el tiempo los programadores se ven ante la imposibilidad de lanzar simples "arcades" que no tengan suficiente calidad técnica como para que el jugador se sienta ante un nuevo y desafiante reto. Todo esto nos lleva a juegos como Lemans 24 h, el cual pro-mete ofrecer lo mejor en una doble línea, el arca-de y la simulación más real e impactante.

Para su desarrollo se ha contado con la ayuda de expertos técnicos del mundo Lemans. Esto hace posible



◀ El Marcos Mantis quizá sea un coche que te suene a chino o a historias de Kung Fu, sin embargo cuando lo conduzcas comprobarás que no sólo es uno de los más rápidos sino que además es de los más famosos y caros en éste particular mundillo de las 24 horas de Lemans. ▼

▶ Su Majestad el Ferrari F333 SP. La artesanía convertida en coche. Motor V12 de 3.997 c.c. con 5 válvulas de titanio por cilindro que llegan a alcanzar más de 650 CV y lo propulsan mas allá de los 300 Km/h. ¡¡Casi naa!!.



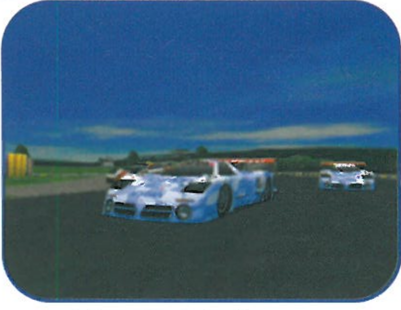
▶Mc Laren F1 GTR. Directamente derivado de los monoplazas de Fórmula 1 por su constructor. ¡Imagínate pilotar un coche "de calle" con el mismo motor que el de Hakkinen.

que veamos los coches más rápidos del mundo con las características reales, desde un Mc Laren F1 (menudo pepino), hasta los fabulosos Panoz de última generación, todo esto sin olvidar a los siempre presentes Ferrari.

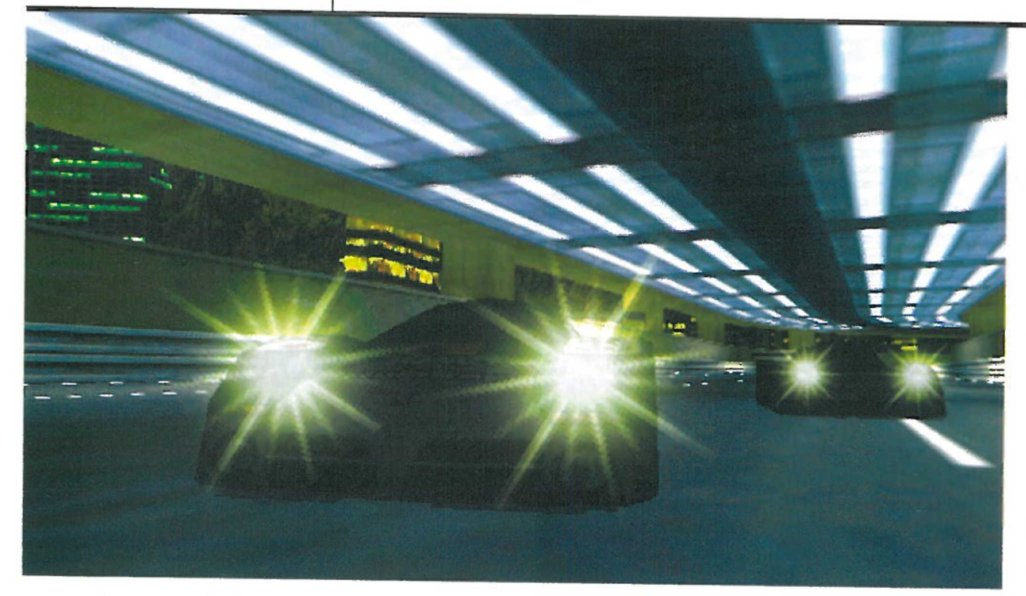
En la sección rápida de arcade podremos lanzarnos de cabeza a cualquiera de las pistas a bordo de algunos de los coches más veloces del mundo, opción que os gustará si no os atrevéis con el modo 24h Lemans. Pero la parte más importante reside en la segunda opción, la de meternos de lleno en el mundo de la competición "real" con 24h de duración (ir preparando una gran taza de café) en las que tendremos que enfrentaros a cambios de ambiente, daños físicos en el coche, ruedas que revientan por el calor o el desgaste y un sinfín de imprevistos que mejorarán de forma notable la jugabilidad. Todos estos desgastes reales han sido atendidos de la mano de expertos como Bruno Vandestick del Automobile Club l'Quest, grupo organizador del evento.



▶Te vienen pisando los talones. En éste tipo de carreras tú decides si te interesa ser más conservador y esperar los fallos de los demás.



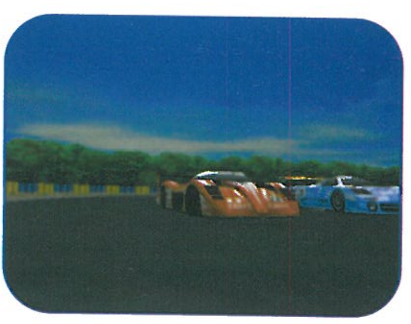
▶Desde boxes hay orden de que tu compañero de equipo finalice delante de tí por intereses de la escudería. ¿Les vas a hacer caso?



▲ La expectacularidad de las carreras al caer la noche llega a cotas insospechadas. Los reflejos de los faros de los coches, las luces del circuito, la iluminación de los túneles... Juzga por tí mismo.



▲Qué le habrá hecho el malote del coche negro al pobre "tostao" de atrás que no hace mas que dar trompos.



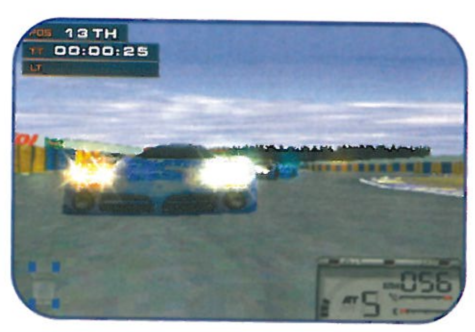
▲Vaya interior que te están haciendo. Como te sigas despistando de esa forma te van a arrancar todas las pegatinas de una pasada.

Pero antes de montarnos en una de estas máquinas habrá que apuntarse a uno de los equipos reales (alguno que esté dispuesto a contratarnos), decisión que será muy importante a la hora de disponer de un vehículo muy resistente (que haga muchas vueltas sin entrar a boxes) o de uno extremadamente veloz (pero que gasta mucha gasolina y ruedas), ante todo eres tú el que decide. Al principio habrá que despreocuparse por no recibir ofertas de los grandes (Ferrari o Panoz, etc),al igual que en la vida real empezarás por abajo, pero a medida que te lo "curres" y sepas llevar a tu equipo a la victoria, irán apareciendo otras casas de coches que te ofrecerán interesantes contratos en los que la principal condición será ganar y que sepas manejar los mayores "pepinos" del reino.

Los aspectos puramente técnicos han sido cuidados con todo tipo de detalle. Desde la posibilidad de hacer un chequeo de telemetría en pista real, hasta la tensión de tener que realizar cambios de última hora en plena carrera porque las ruedas que llevas puestas son de seco y sin previo aviso se ha puesto a llover a mares, al igual que sucedería en una carrera real. Y por si las carreras de 24h se os hacen algo "pesadas" (vamos que estaríais "zumbaos" si os tiráis 24 h. sin soltar la Play) tendréis la posibilidad de guardar vuestra partida en una tarjeta de memoria para continuar en otro momento en el punto justo en el que lo dejásteis.

Gráficamente promete estar a la altura de los últimos lanzamientos; desde los efectos de iluminación de los faros hasta la completa y fiel representación de las pistas. Todo aderezado con un complejo sistema de daños que reflejará el esfuerzo realizado por nuestro vehículo tras tantas horas de conducción. Otro gran punto a su favor es que el equipo de Infogrames está realizando un gran esfuerzo para recrear los vehículos con la mayor fidelidad posible. Aunque la característica que más os gustará es que este 24h de Lemans funcionará en alta resolución de forma fluida y suave (se supone que rondará los 25 frames por segundo). Pero está claro que esto no es suficiente, por esta razón se ha creado el sistema Fiddler para evitar los típicos "saltos" de imagen (ya no veréis apariciones de objetos de golpe y sin previo aviso).

Esperaremos impacientemente a que salga al mercado este nuevo título de Infogrames para revelaros nuevos e interesantes detalles.



▲No te asustes por el pixelado de la imagen, ésta todavía es una copia en desarrollo. El juego final será en alta resolución. ¡Que lo sepas¡



▲ Aquí tienes una muestra de cómo se lo están currando los desarrolladores a la hora de crear los circuitos... Trabajo de chinos.



▲El equipo Ferrari, uno de los que más pasta tienen y al que te costará más trabajo convencer con tus resultados para que te fichen.



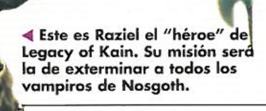
▲Observa en la repetición lo bien o lo mal que lo has hecho. Este modo es ya una constante en todos los juegos de carreras.

Legacy of Kain

Destruye a tu creador

Ha pasado un milenio desde que Kain fundó su capital en las ruinas de los antiguos y legendarios pilares de Nosgoth, poco a poco empezó su conquista para dominar el mundo. Su primer movimiento fue "reclutar" un pequeño grupo de guerreros entre los que se encuentra Raziel, uno de los valientes vampiros alistados a los seis grupos destinados a saquear Nosgoth.

Poco a poco los reinos fueron cayendo uno tras otro, lo cual provocó cien años de paz, los seres humanos habían sido domesticados, con la excepción de unos pocos que el gran tirano Kain mantenía con vida para hacer su existencia menos aburrida.



Este es Raziel el "héroe" de Legacy of Kain. Su misión será la de exterminar a todos los vampiros de Nosgoth.



Algunos de los pocos ciudadanos con vida te conocieron antes de que te convirtieran. Para bien o para mal estos te ayudarán o atacarán, según los hayas tratado en tu vida anterior.

Los altares

Raziel deberá buscar en los misticos altares para recibir sus habilidades. Cada una tiene sus propios puzzles o enemigos finales.



Estos hermosos altares son como para hacerse una foto junto a ellos. Cada uno guarda los secretos que necesita Raziel.



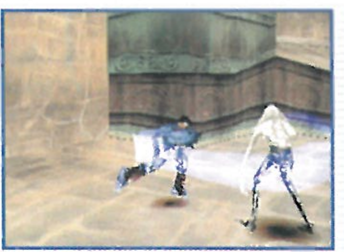
Raziel deberá resolver el puzzle que rodea a este altar para recivir su recompensa.



¡Arriba!, un buen pincho para la barbacoa de fin de semana... Se retorcerán sobre si mismos antes de perder sus almas.



Las almas te dan el poder, úsalo bien y serás cada vez más y más poderoso.



Este poder te servirá para aplastar a tus enemigos creando un haz de energía que los tritura, como si de una anaconda se tratase.



Usando la absorción de almas podrás dar mayor energía y poder a tus armas. Hay muchisimas y cada una tiene sus puntos fuertes y déviles.

Otra realidad

Raziel puede cambiar de plano. Con esta habilidad podrás llegar a plataformas que de otra forma serían totalmente inalcanzables.



▲ Así es como se ve todo en la otra dimensión, como puedes ver está totalmente deformada.



▲ Al apretar de nuevo el Triangulo empezamos a volver a nuestro verdadero mundo.



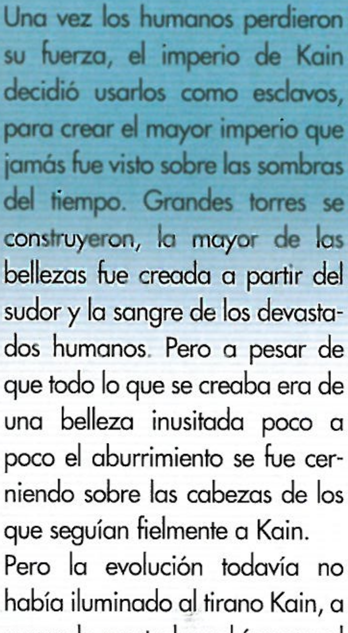
▲ Cuidado, parece el suelo se mueve y nosotros no...



▲ Justo en el último momento un sutil movimiento y Raziel se agarra al bordillo.



▲ Asunto arreglado.

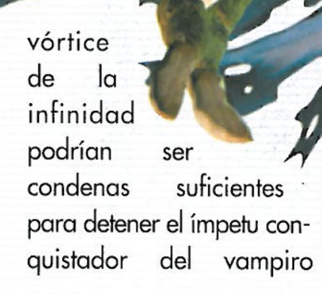


Una vez los humanos perdieron su fuerza, el imperio de Kain decidió usarlos como esclavos, para crear el mayor imperio que jamás fue visto sobre las sombras del tiempo. Grandes torres se construyeron, la mayor de las bellezas fue creada a partir del sudor y la sangre de los devastados humanos. Pero a pesar de que todo lo que se creaba era de una belleza inusitada poco a poco el aburrimiento se fue cerniendo sobre las cabezas de los que seguían fielmente a Kain.

Pero la evolución todavía no había iluminado al tirano Kain, a pesar de que todos sabían que el sería el primero, nadie podía adelantarse... Nadie excepto Raziel, uno de los vástagos de Kain, el primero que había dado el salto hacia una nueva clase de vampiros, ¡El era el único con alas!. Kain no podía permitir que uno de sus súbditos tuviese más poder que él mismo... Nadie.

El problema era que Raziel al ser vampiro era inmortal al igual que sus compañeros, tan solo el agua capaz de perforar la piel de aquellos vampiros que osan tocarla o el gran vórtice de la infinidad podrían ser condenas suficientes para detener el ímpetu conquistador del vampiro









▲ Definitivamente los escenarios de Legacy of Kain: Soul Reaver alcanzan niveles de profundidad nunca vistos. Ya falta poco para que llegue a las tiendas y seguro que tienes tantas ganas como nosotros de tener este pequeño bebe en tu play.

Raziel. Y el destino volvió a dar un giro, Kain había decidido cometer su primer error, lanzar a Raziel al vortice del tiempo, ya no podría salir, estaba condenado para toda la eternidad.

Segundos, años, horas, meses... Raziel había perdido toda noción del tiempo para cuando se dio cuenta que ya no estaba atrapado por las garras del vórtice, había aprendido a traspasar los entramados del tiempo y el espacio, pero no sabía como... Su evolución seguía avanzado, nada podría detenerlo, ni el mismísimo Kain.

Esta es la historia que nos sumergirá en el extraño y complejo mundo de Raziel. Un plano de la realidad más hayá de lo que la historia pueda contar en la que habrá que ingeniárselas saltando por los precipicios más complejos intentando absorber la esencia de las criaturas que vagan por estas tierras muertas, sus almas. El control del personaje es realmente sorprendente, reaccionando de forma inteligente a nuestros movimientos, ajustándose a los precipicios y caminando como si fuera de verdad (esto significa que no se pondrá a correr sin haber cogido carrerilla o que no frenará de golpe como si se tratase de un simple arcade). Con lo cual habrá que practicar un poco hasta cogerle el "tranquillo", pero una vez entendamos la mecánica lo demás será muy fácil.

La novedad mejor implementada es que cuando encontremos un enemigo de frente si mantenemos presionado el R1 Raziel se pondrá en modo de ataque mirando siempre al enemigo, opción muy útil a la hora de o caminemos siempre estaremos mirando de frente a nuestros enemigos, de esta forma no tendremos demasiados problemas para ponernos a espaldas de algún zombi para clavarle una conveniente lanza en pleno corazón (esto hará que su alma salga fuera de su cuerpo), ahora solo queda apretar el circulo y absorber su alma antes de que escape y se desvanezca en el ultramundo. Los gráficos estarán en alta resolución (para los entendidos 512 x 240 pixels) con todo tipo de detalle. Desde los efectos de iluminación (antorchas, luces de ambiente, etc.) hasta los escenarios más complejos que tomarán un papel muy importante a la hora de crear niveles el los que la sensación de "espacio" esté más que conseguida. Pero la característica principal es que mediante el sutil uso de la niebla, en los espacios abiertos, los programadores han podido añadir un mayor número de texturas, detalles y objetos meramente ambientales, aunque en los espacios cerrados (habitaciones o pasillos) podremos ver con toda claridad cualquier objeto que esté en nuestro ángulo de visión, desde un enemigo hasta el objeto más pequeño, todo ello sin perder detalle.

▶ Todavía no sabemos cual será la utilidad de este enigmático relog pero probablemente sea parte de uno de los grandes puzzles de Legacy of Kain: Soul Reaver.

Demonios Oscuros

Tus mallores enemigos "en general" son aquellos que están bajo las ordenes de Kain. Muchos de ellos a medida que ganaban os curos poderes sus cuerpos se tornaban en masas uniformes.



▲ Este gefe es el resultado de la unión de muchos muertos, no dejes que te use de colage para su colección.

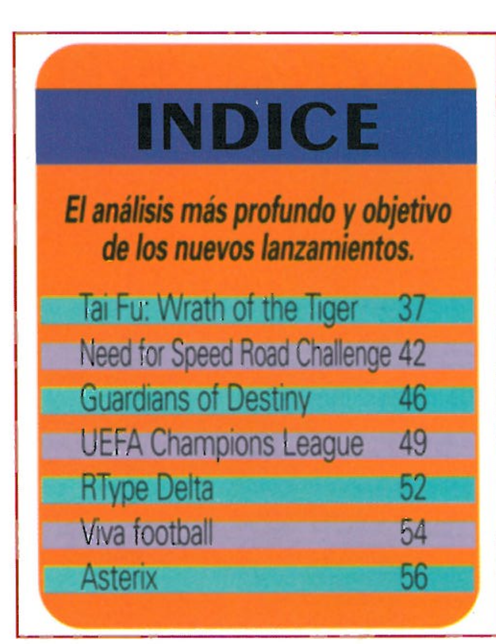


▲ Eliminalo y adquirirás una nueva habilidad especial. Este en concreto te dará la de Respiración acuática.

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuales merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

A EXAMEN





Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0 - 4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.
4,5 - 6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6 - 8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8 - 9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



1 jugadores 1x

Distribuidor Proein
Desarrollador Activision

Fecha de salida Disponible
Tipo Acción - lucha



Cuando tiembla el suelo bajo los pies de Disney



▲ El gran Dragón será nuestro primer y último enemigo, sólo el nos separa de la gloria.

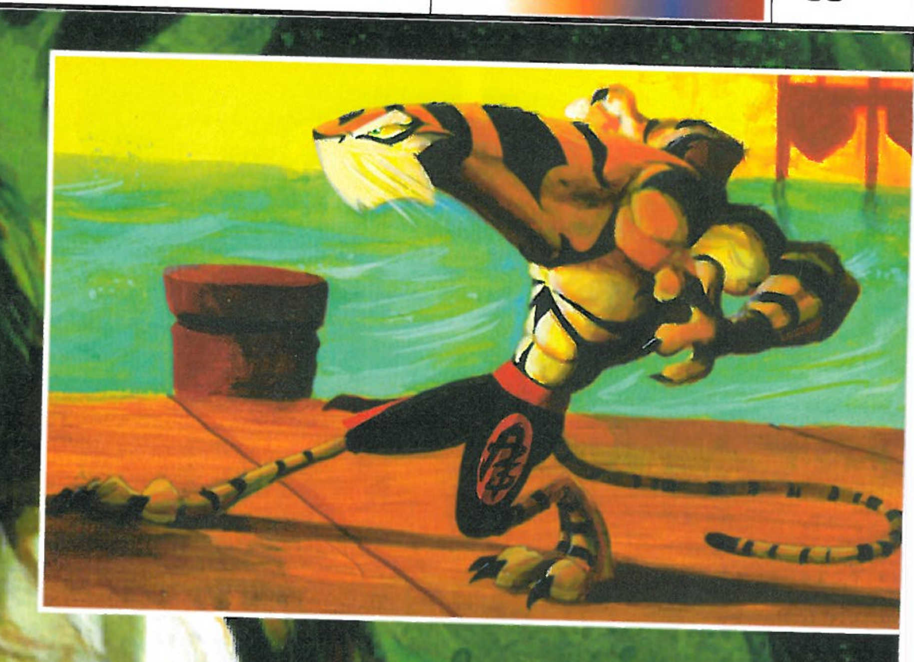
Hace un par de años era impensable que saliese al mercado un juego o una película que superase la calidad de los animadores de la gran Disney, pues bien ahora estamos ante uno de esos lanzamientos que superan con mucho la calidad de la corporación. En esta aventura nos introduciremos en la piel de Tai-fu, un gran tigre que desde su nacimiento ha sido entrenado en las artes de lucha del Kung-fu, un arte basado en la rapidez de la serpiente, la agilidad del flamenco o la fuerza del tigre, gracias a las cuales podrás enfrentarte contra el gran dragón, un ser que ansía controlar todo el territorio gracias a su enorme poder.

El dragón ha atacado a tu pueblo y planea dominar a todos sus súbditos, pero eso no puede ser así, deberás aprender de todos los maestros del poblado para que te enseñen los secretos del kung-fu, sin los cuales no serás rival para el diabólico dragón.

Al empezar el primer nivel nos daremos rápidamente cuenta de que no lo "sabemos todo", de esta forma el maes-



▲ Más de 25 niveles llenos de color. Todos diferentes y sin ninguna repetición. Algunos muy faciles y otros extremadamente difíciles.



tro panda nos mostrará el primer combo que podremos realizar apretando el cuadrado tres veces, más adelante al pasar el segundo nivel se nos dirá que "terminemos los combos con triángulo", y para nuestra sorpresa podremos ver finalizado el combo con un ataque de energía múltiple. Pero eso no es todo pues la barra superior no solo indicará nuestra vida ya que si miramos a su izquierda veremos otra barra "el chi", siendo esta la energía interior, la cual irá en aumento a

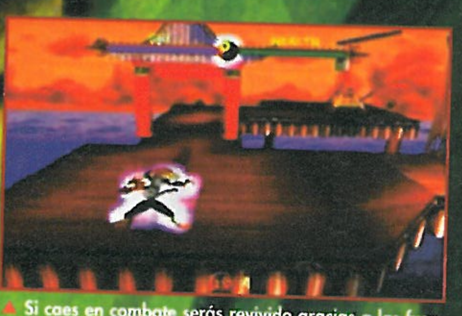


▲ El nivel de detalle llega hasta límites insospechados, seguro que muchos de vosotros al ver esta imagen pensasteis que era un dibujo.



▲ Rompe esta torre y el portal del fondo caerá en mil pedazos, si no llegas apáñatelas.

▲ Esta serpiente se está riendo de ti, salta y dale su merecido, nadie se rie de Tai, el tigre más salvaje a este lado del sol naciente.



▲ Si caes en combate serás revivido gracias a las fuerzas divinas.



Tus enemigos no se quedarán de brazos cruzados, te lanzarán las magias más brutales que tu imaginación sea capaz de imaginar.

A lo largo de la partida encontraremos muchas zonas en las que habrá que derrotar a un número determinado de enemigos, si no pasas la prueba no avanzas.

Estas luces rojas sirven para guardar tu última posición, si mueres volverás a este punto.

medida que matemos más enemigos o que recibamos pergaminos mágicos que nos llenarán la energía al máximo. Con esta energía vital "chi" podremos (cuando el maestro Mantis nos lo enseñe) lanzar ataques de energía que paralizarán y golpearán a todos los enemigos que entren en el radio de acción del golpe. Más adelante aprenderemos otras técnicas de energía como la que servirá para recuperar nuestros instintos (para poder correr más rápido o saltar grandes precipicios) aunque a lo largo de la aventura aprenderemos

otras muchas con las que hacer cosas tan increíbles como la de levitar en el aire. Está claro que se trata de un juego de plataformas, al que se le ha añadido una jugabilidad endiablada ya que podremos realizar multitud de combos diferentes con los que patear el trasero de nuestros enemigos, contra los cuales si te apetece podrás usar la estrategia ya que algunos de estos duermen y se despertarán si oyen el ruido de tus pasos; otros serán muy fuertes y habrá que usar la defensa o caeremos en el campo de batalla de forma irremediable. Aunque siempre te quedará la opción de lanzarte a por todos sin pensarlo dos veces, tu eliges.

Gráficamente el juego está repleto de colores vivos y efectos deslumbrantes, recordando en algunos casos la limpieza gráfica de títulos como Spyro the Dragon, aunque en este caso el entorno está aderezado con los sangrientos golpes que recibirán los enemigos. En general es un juego bastante bueno y sin fallos de polígonos perdidos o escenarios entrecortados.

Hay algunos aspectos que hay que destacar, por ejemplo el buen uso que han hecho del Dual Shock o la fantástica ambientación musical de calidad CD (de hecho podremos escuchar la música en un reproductor CD de música) con la que disfrutaremos a lo largo de este fantástico juego de plataformas.

▲ Los elementos son el mayor obstáculo en Tai-fu, solo conociendo todas las técnicas de lucha a la perfección saldrás con vida.



▲ Esta tigresa nos enseñará una de las tácticas más útiles, cuando sepas usarla podrás cruzar grandes precipicios como si nada.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8
MUSICA Y FX	8.5
CONTROL	9
INNOVACION	8.5
JUGABILIDAD	9

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Tanto el control con el mando analógico como la respuesta de las acciones se realizan perfectamente.

▼ El diseño de los personajes debería haber estado un poco mejor realizado.

PUNTUACIÓN FINAL:



1-2 jugadores | 1 CD | Distribuidor Electronic Arts | Desarrollador EA Studio | Fecha de salida Disponible | Tipo Conducción



NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

Cuando la velocidad se convierte en realidad

La saga Need for Speed prácticamente no necesita presentación alguna, es más, probablemente muchos de vosotros hayáis seguido este nuevo lanzamiento desde que salieron a la luz las primeras imágenes del mismo, pues bien, el juego está prácticamente en la calle y hemos decido que era indispensable contaros como es esta pequeña maravilla del equipo EA.

Need for Speed, para los que no conocen la saga, siempre se ha caracterizado por una línea muy agresiva en la que la velocidad literalmente te pega al asiento, eso sí, si tienes el coche adecuado. Para empezar nos encontramos con un título repleto de modos de juego. Dispondremos de un modo rápido en el que accederemos a los coches y pistas que tengamos "desbloqueados" y competir contra otros tantos corredores. Después, si queremos conseguir mejores coches y "pasta" podremos entrar en el modo campeonato para el cual será necesario una clase específica de coche (olvida entrar con tu cuatro latas a la competición), por ejemplo la primera se realiza generalmente con un BMW Z3 (casi nada) o un Mercedes SLK los cuales podremos mejorar haciendo pequeñas ampliaciones (unas ruedas por aquí, un escape mejorado por allá) para dejar a nuestros enemigos sacando la lengua. Más adelante, y sobre todo teniendo en cuenta el dinero que consigamos, tendremos la posibilidad de acceder a nuevas y emocionantes pistas, como la primera que descubriremos que nos traslada a una zona de montaña en la que un pequeño raíl de tren asustará a 300 km. por hora (el tren, no tú). Más adelante si somos suficientemente buenos accederemos a pistas heladas y terrenos de lo más insólitos.

Pero eso no es todo, como te habíamos comentado Need for Speed se caracteriza por tener muchos modos de juego, por esta razón podremos encontrar otro modo (uno de los mejores) llamado Persecución, en el que tendremos diferentes opciones, la de



▲ Uff, casi no tenemos suficiente para comprar este Camaro Z28. Te recomendamos que no vendas los coches que consigas mejorar y te los juegues con tus amigos en el modo High Stakes.

▶ Tras varias carreras hemos decidido unanimemente que no podemos dejar los coches aun peor, si lo superas avísanos.

jugar contra un enemigo virtual (o contra un amigo que se ponga en el segundo mando) en una carrera uno contra otro. Si elegimos coches normales nuestra principal misión será la de evitar a la policía, procurando que nuestro colega sea atrapado por el duro brazo de la ley. Y hay mucho más, por que si lo que buscamos es una lucha mano a mano uno elige ser policía y otro hace de "malo de la película".

¿Te quedas con ganas de vivir experiencias aun más emocionantes?, sin problemas, has elegido el juego correcto. Ve al menú de opciones y verás que en el modo de persecución si eliges ir "Solo" y escoges el coche de policía te introducirás de lleno en la piel de un guerrero de la paz y pinchador de multas varias... Una vez entres







▶ Los policías de este NFS te las harán pasar canutas, desde rayarte el coche hasta echarte fuera de la carretera. No te perdonarán ni una.



▲ Exactamente, puedes ver a traves de los cristales de los coches, se acabaron las dichosas "lunas tintadas" de Gran Turismo o Ridge Racer Type 4.

en la carrera seleccionando el L1 nos saldrá un menú de opciones desde el que podremos llamar a la central para pedir refuerzos, que pinchen la carretera o simplemente que un compañero se una a la persecución, y si te somos sinceros es uno de los mejores modos si deseas emociones fuertes.

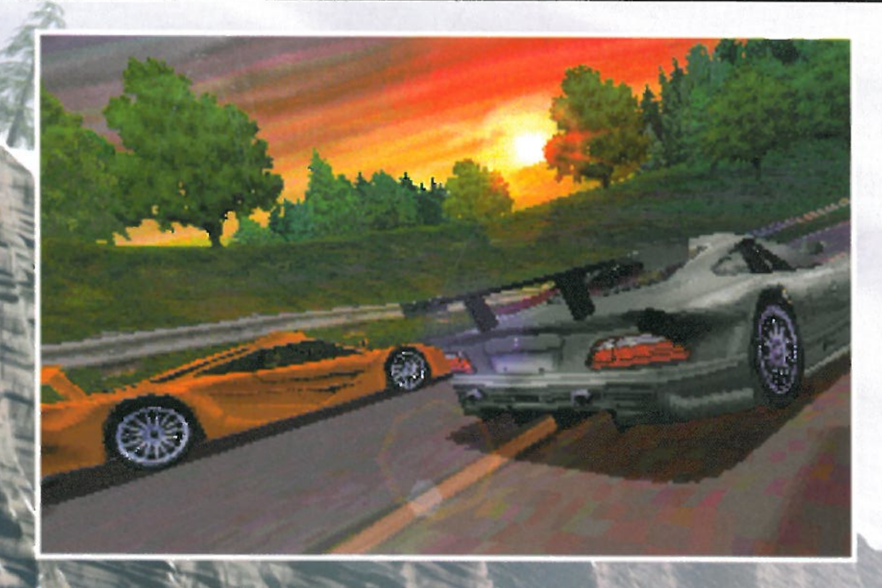
Claro que puede que alguno de vosotros todavía sienta la imperiosa necesidad de echar una partida especial en la que apostar dinero, pues bien, deseo concedido, tendremos a nuestra disposición un extenso modo "Especial" en el que lucharemos contra los competidores más rápidos de cada país, si ganamos tendremos pistas y coches nuevos con los que participar, sin olvidar la jugosa recompensa monetaria.

Y lo mejor es que EA no se queda corta, pues si te has terminado todos los modos y ya no sabes como sacarle más provecho (es bastante difícil que esto suceda) siempre dispondrás del modo dos jugadores, en el cual encontrarás diversas variantes. La primera consiste en que ambos jugadores elijan coches deportivos de última línea, con lo cual el mayor problema con el que habrá que enfrentarse será el de la policía, la cual no se cortará ni un pelo a la hora de pedir refuerzos, poner controles de seguridad, barras de pinchos, cortes en la carretera o llamar a un helicóptero para que os controle en todo momento. Otra forma de exprimir al máximo el modo multijugador se produce cuando uno de los dos jugadores elige hacer de poli, esto significará que tendrá que perseguirte hasta que consiga detener tu vehículo tres veces, pero no te preocupes por que no estarás indefenso, podrás dar giros de 180 grados y cambiar de sentido o dedicarte a echar fuera de la carretera su coche.

Pero ¿a que no sabes una cosa? Todavía hay un modo más, su nombre es Road Challenge y su objetivo es el de apostarse los coches que hayamos ido preparando en el modo campeonato, con lo cual tendremos que pelear



▲ Desde los mejores efectos de iluminación en tiempo real hasta los reflejos en carretera húmeda más impresionantes del momento.



¡Madre mia!, un McLaren F1 contra un señor Mercedes CLK. Seguro que no os hacéis una idea de lo que puede costar uno de estos cochazos.

con todas nuestras fuerzas para no perder nuestro deportivo favorito, pero por si fuera poco (y para que no hagamos trampillas) nada más seleccionar los coches el juego recoge la información y la borra de la memoria (una apuesta con todas las reglas), así solo el que gane se quedará con el coche. Ve preparando para llorar al perder tu Porsche 911 o aun peor, un Mercedes GTR.

Si nos metemos en profundidad a analizar los interiores de NFS Road Challenge llegamos a la conclusión de que el apartado gráfico de esta cuarta entrega ha conseguido superar ampliamente a sus predecesoras, sobretodo cuando observas detalles tan espectaculares como la posibilidad de ver a través de los cristales (eliminándose las típicas "lunas tintadas" que ahorraban a los programadores el tener que diseñar el interior real del vehículo), detalle que aunque parezca que carece de importancia, termina añadiendo un toque mucho más realista a todas las partidas. Ya que hablamos de detalles, uno que nos ha llamado mucho la atención, es el de poder personalizar la matrícula de tu coche; nada más sencillo que introducir tu nombre en el menú de opciones, cuando salga el coche a la pista verás que la matrícula llevará el nombre que tú hayas elegido. ¡Genial!

La banda sonora, unida a la perfecta ambientación exclusiva de cada pista, te "motivará" a la hora de escapar de la policía a bordo de tu Porsche 911 Carrera o de un fabuloso BMW Z3, sobretodo si tenemos en cuenta que la música es de calidad CD y que hay suficientes canciones como para no aburrirse. Otra característica importante para los que tengan un buen equipo de música es que NFS Road Challenge (al igual que casi todos los buenos títulos de EA) cuenta con la opción Dolby Surround, algo que agradeceréis ya que os permitirá saber con exactitud por donde os van a adelantar o a que velocidad te persiguen. Otro aspecto importante del apartado de audio es que el ruido de los motores es absolutamente real; los Porsche suenan a Porsche, con ese sonido tan característico de los motores "Boxer"; y que decir de los Ferrari con ese reconocible y típico aullido que tienen todos los modelos de la casa del "Cavallino Rampante"; definitivamente esto si que es un puntazo.

Y seguimos con detalles. Hay uno que nos ha gustado muchísimo, como es el de premiar tanto si ganas como si eres un buen conductor. De esta forma te pondrás las pilas para no hacerle ni un arañazo al coche, pues si finalizas la carrera sin un rasguño, además de no tener que pagar las dichosas reparaciones, serás premiado con una cantidad extra de dinero por "conducción segura".

La continuación de una saga que tiene todo lo que se esperaba de ella y mucho más, no te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo, todo ello aderezado con un nuevo y revolucionario sistema de cálculo de tracción sobre las cuatro ruedas que evita sentirse a bordo de un vehículo irreal, aunque claro muy poca gente puede saber como se conduce un Lamborghini Diablo en la realidad. (Hombre si tu tienes uno pásate por la redacción y déjanos dar un "perolo" con él para comprobar lo real que es el juego, je, je).

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9.8
MUSICA Y FX	9.5
CONTROL	9.5
INNOVACION	9
JUGABILIDAD	10

Interes

1ª. HORA | 1ª. DIA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo adictivo que es el juego, lo fácil que es jugar y lo endiabladablemte divertido que es el modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando.

Absolutamente nada, excepto que las voces de los policías no han sido dobladas.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,6

GUARDIAN'S CRUSADE™

Rol para los más pequeños

Guardians Crusade nos mete en la piel de un pequeño y valiente guerrero que mientras realiza sus tareas domésticas (hacer de mensajero entre las ciudades y matar a unos cuantos enemigos) se encuentra un pequeño monstruito rosa sin hogar y sin padres. A todo esto se le une la visión de un extraño hado (con orejas de conejo de la suerte tamaño familiar) que te encomendará el cuidado del pequeño bicho rosa, el cual tendremos que llevar a su hogar de origen. Aunque no será tan fácil como suena ya que este monstruo no tiene unos padres cualquiera, para llegar a ellos habrá que subir a lo más alto de la torre, uno de los lugares más tenebrosos y oscuros de la tierra (uh, que miedo). Es una pena porque el gobernador de nuestra ciudad natal nos pedirá que abandonemos al pequeño monstruo en la entrada de las cavernas, pero tranquilos, un verdadero héroe no puede vivir con el remordimiento de haber dejado una pobre alma indefensa en una de las cavernas más peligrosas del pueblo, por esa razón la verdadera aventura comenzará cuando decidamos meternos en la cueva para salvar al pequeño ser rosa de las garras del mal (o pensabas que éramos tan crueles).

Está claro que desde que FF7 vendió sus "titantos" millones de copias las empresas se han puesto rápidamente las pilas para ofrecer al público juegos que llenasen ese vacío que se produce tras terminarse FF7 tres o cuatro veces. Por suerte empresas como Activision apuestan por añadir nuevos elementos a estas aventuras de rol con lo que los jugadores puedan descubrir nuevas magias o elementos ocultos originales con los que quitar el tópico de que solo se trata de "más de lo mismo". Así encontramos un título como Guardians Crusade en el que los jugadores más inexpertos en la materia (incluso los pequeñines de la casa) podrán meterse de lleno en este género sin necesidad de ser un

▲ Este divertido monstruito será nuestr compañero de viaje. Portate bien con el se convertirá en un "señor monstruo".

◄ A pesar de la simpleza gráfica de los personajes los diseñadores no han escatimado a la hora de diseñor los fantáststicos efectos.



▲ ¡Al ataque mi fiel monstruo rosa!. Como puedes comprobar este animal se hará muy fuerte si sabes cuidar de el.



▲ No te sorprendas, al igual que en los otros juegos de Rol por turnos, los enemigos tienen algunos de los poderes mágicos más sorprendentes.

genio de la astrofísica nuclear. Con tener una Playstation y un mando (analógico preferiblemente para no dejarse los dedos) podrás saborear uno de los títulos de Rol más simple y divertido del momento.

El desarrollo es bastante sencillo, ya que la primera misión difícil con la que tenemos que enfrentarnos es la de buscar la casa del gobernador (un gran fallo es que nadie del pueblo te diga si está hacia el norte u oeste) a lo largo de un pequeño mapa. Cuando lo encontremos podremos acceder a la salida para enviar un mensaje al pueblo vecino.
Así y poco a poco iremos aprendiendo a desenvolvernos en este simple sistema puzzles.

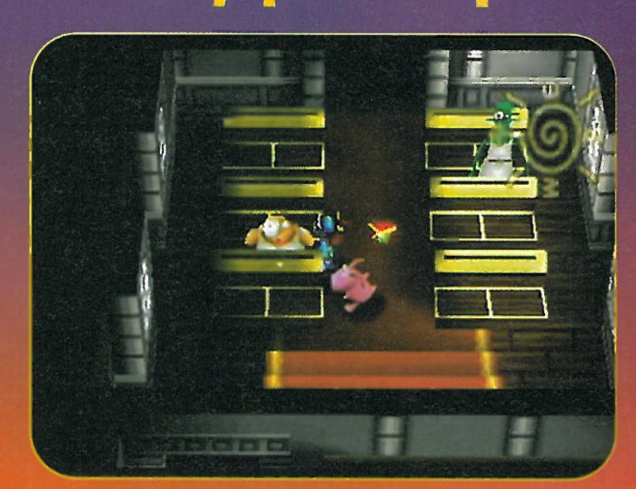
Gráficamente no es ninguna maravilla, ya

Los medios de transporte van desde montar en este saltamontes mutante, hasta subirse a la espalda de tu dragoncito rosa.

Interactua con los escenarios y personajes



Una de las características más importantes de esta aventura es que podrás encontrar objetos de mucha ayuda si eres lo suficientemente curioso como para meter las narices donde no te llaman.



Lo más importante a la hora de completar nuestros objetivos es que hablemos con las personas adecuadas. Este de la foto como puedes ver tiene cara de enterado...

Habrá que armarse de valor para acerle frente a este mítico dragón. Y ve rezando lo que sepas por que no sea la mama del monstruito rosa...

que parecen figuras de playmobil en acción (excepto algunos monstruos que están increíblemente diseñados) atacando, saltando y lanzando magias a diestro y siniestro. Los escenarios son bastante pobres, hasta el punto que los arboles parecen figuras de lego, y los movimientos de los personajes son excesivamente mecánicos. El diseño de las casas es lo que más trabajado está ya que podremos encontrar jarrones, tazas, libros sueltos, etc... los cuales os recomendamos que investiguéis para encontrar objetos secretos y armas especiales (no os imagináis la de cosas que se pueden encontrar en una maceta).

Musicalmente podremos encontrar composiciones de la calidad de la banda sonora de "La historia interminable" o aún mejor, aunque al final pueden terminar siendo un poco aburridas por su "melosidad". Por lo demás los efectos de sonido no son nada del otro mundo y no llaman la atención.

El punto fuerte de este título es el original sistema de "crianza" que tendremos que ir desempeñando para con nuestro monstruo, ya que dependiendo de cómo lo tratemos o actuemos este irá convirtiéndose en un monstruo totalmente diferente, aunque lo más importante es que si conseguimos un monstruo fuerte este responderá en las batallas ayudándonos y lanzando magias, pero si lo tratamos mal y no conseguimos desarrollar toda su fuerza se convertirá en una molestia más que en una ayuda.



Ese campo de fuerza impedirá que huyas como una gallina. Como habrás deducido este es uno de los jefes finales, por suerte cuentas con la ayuda de tus amigos.

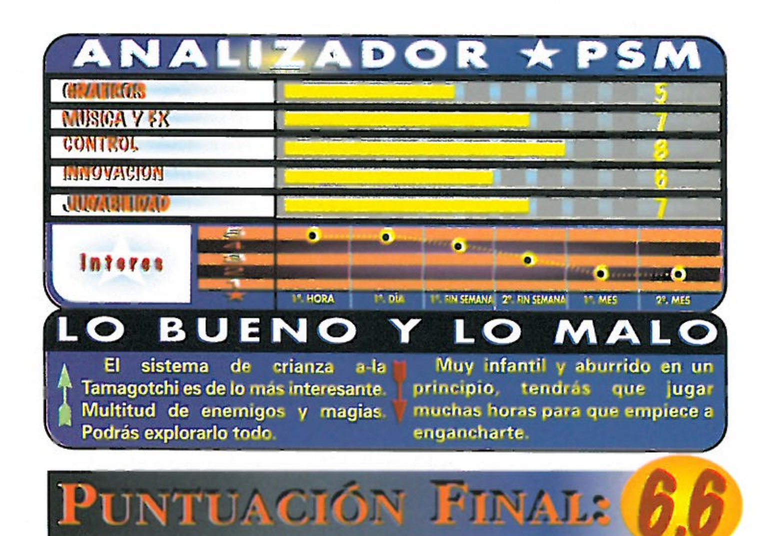


¿Será bueno o malo?, mejor será que lo descubras por tu propia cuenta. Si te lo contamos la historia perdería su gracia.

La calidad gráfica de los escenarios te dejará boquiabierto en más de una ocasión. Es estraño que no hayan trabajado de igual manera a los personajes.



¡Oh no!, un meteorito... Tranquilo estás más que preparado para este tipo de situaciones, aprieta bien los dientes y que sea lo que dios quiera.





UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE



La Champions League en casa

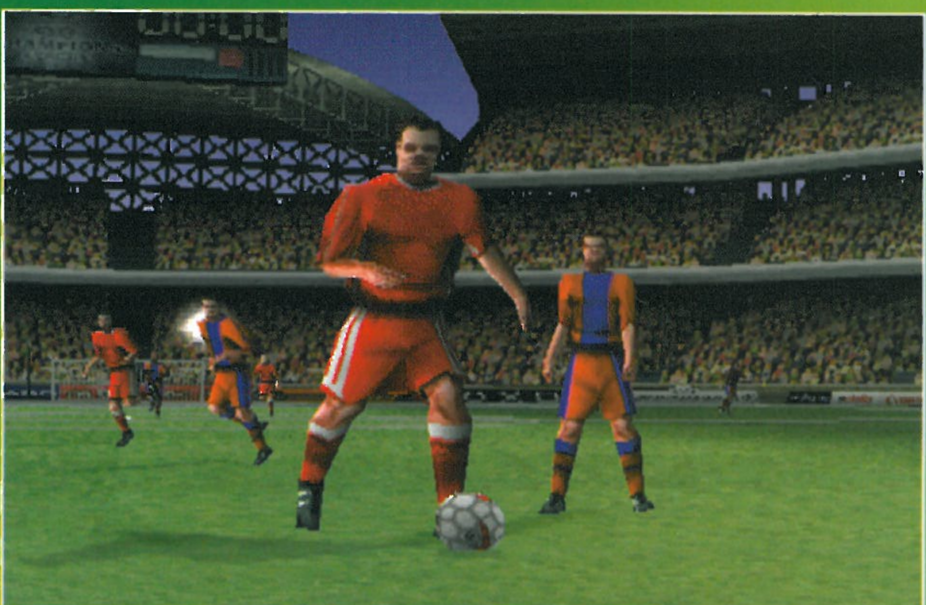


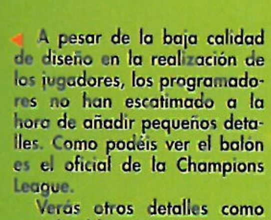
▲ Pausando el juego accederemos a un menú básico desde el que podremos preparar la formación del equipo o cambiar el ángulo de la cámara.

Si unos han conseguido la licencia oficial de FIFA, otros se han movido para conseguir la de la UEFA. Y eso es lo que han hecho los chicos de Silicon Dreams. No hay nada mejor que un juego de fútbol que cuente con los nombres reales de los jugadores, equipos y estadios, porque reconozcámoslo, no nos hace mucha gracia tener que jugar con futbolistas tales como Ronarid, Lues Inrequi y demás fauna. UEFA Champions League va más allá y además de los jugadores reales, jugarás las Copas de Europa desde la primera hasta la 98-99 tal y como se está desarrollando; los mismos equipos, horarios, fechas, etc. y más cosas que te explicaremos a continuación.

Después de una intro bastante buena con la musiquilla oficial del evento que tanto nos mola a los que nos gusta el fútbol, aparece la Copa de Europa en pantalla mientras el juego se va cargando... emocionante. Los menús tienen un aspecto de lujo y a los consabidos modos de juego, ya sabes, Exhibición, Campeonato, Personalizado y Práctica, se añade uno nuevo llamado Champions League Scenario. Como hemos dicho es una completa novedad y consiste en ir superando una serie de retos que te propone la máquina. Por ejemplo, en el Inter - Real Madrid el partido va 0-0, tú estas jugando con el Inter y te han expulsado un jugador por hacer un penalti (que chungo, ¿no?). Bien, pues tienes que parar el penalti (que además lo tira Hierro) y conseguir ganar el partido en los 10 minutos que quedan para que finalice. Hay muchos más retos como uno en el que juegan la Juve y el Bilbao, van empate a uno y han expulsado a uno del Bilbao por darle un patadón a Zidane. Aprovecha tu ventaja y rompe el empate en los 5 minutos que quedan para el pitido final. Cada reto tiene un nivel de dificultad distinto que va de 1 a 5, ya sabes, a mayor número, mayor dificultad.

En el modo Champions League entramos de lleno en la competición eligiendo el equipo con el que queremos llevarnos la Copa de Europa (un consejo, no elijas el Sturm Graz o el Brondby por razones obvias, o no te comerás un "saci" ya que los equipos son tan buenos o tan malos como los reales). Una vez elegido equipo formarás parte del grupo que te corresponda y comenzarás a jugar la liguilla de clasificación para cuartos





◄ A pesar de la baja calidad de diseño en la realización de los jugadores, los programadores no han escatimado a la hora de añadir pequeños detalles. Como podéis ver el balón es el oficial de la Champions League.

Verás otros detalles como que el público se mueve, grita y saca fotos con flash en medio del partido.

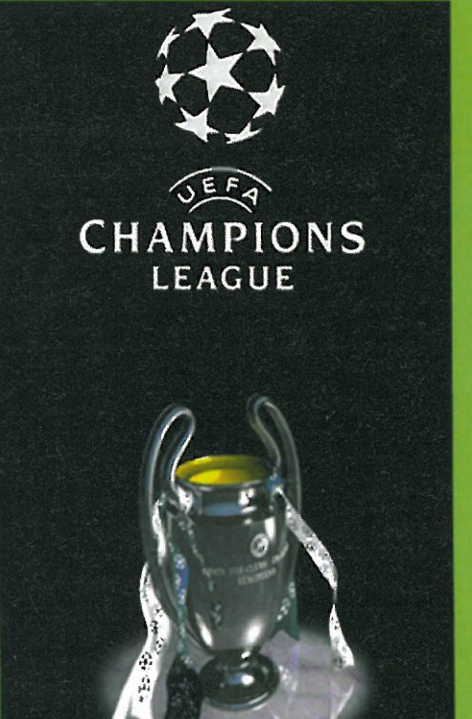
▲ El efecto de iluminación del sol es de los pocos que se han incluido en este UEFA Champions League, esperamos que en la continuación de este se acuerden de poner alguna que otra nube.



▲ Es una pena que no se hayan esmerado más a la hora de cuidar los pequeños detalles, porque podrían haber llegado muy alto.



▲ !Cuidado que la para!, prepárate para contrataacar con un buen remate de cabeza y asunto arreglado.



de final, ida y vuelta, todo con las fechas y los horarios oficiales del torneo. Así hasta que consigas llegar a jugar la final en el Camp Nou (te avisamos que tienes que ser un fiera para conseguirlo).

El modo Entrenamiento es una opción obligada si quieres progresar algo en el juego. Practica pases, remates, jugadas, "frikis", penaltis, córners y demás para que no te pillen en bragas cuando juegues un partido. Acostúmbrate a los controles en este modo porque te avisamos que no es nada fácil llegar a dominarlos en un par de horas, tienes que practicar, practicar y practicar.

En el modo Custom, podrás crear tus propios torneos y equipos, así podrás hacerte una Champions League a tu medida o una PSM League o lo que se te ocurra League. Además con esta opción podrás llevar al equipo de tus sueños a la final de la Copa de Europa ya seas de la Cultural Deportiva Leonesa o del Fuenlabrada F.C.

La verdad es que después de todas estas opciones tan atractivas y las intros tan chulas, esperábamos algo más de este juego. Gráficamente es correcto; los jugadores son algo pequeños aunque se mueven bastante bien y ejecutan a la perfección los movimientos, inclui-

das chilenas, remates en plancha, bicicletas, etc. Los campos son reales y en las vallas publicitarias figuran los sponsors oficiales. El juego entero está traducido y doblado al castellano y cuenta con los comentarios de los locutores de TVE que habitualmente retransmiten los partidos, José Angel de la Casa y el ex madridista Michel. Y decíamos que esperábamos algo mas del juego porque con todas estas cosas tan atractivas con las que cuenta, a la hora de ponerse a los mandos es cuando te llevas la primera decepción. El control es bastante pobre, perderás la pelota a la primera de cambio, intenta regatear a alguien y el balón durará en tus pies menos que mil pelas en una noche de juerga, te costará un potosí y dos potonos arrebatar el balón a los contrarios a no ser que hagas entradas rompepiernas con lo que te ganarás una bonita tarjeta amarilla o roja ya que los árbitros son de lo más tarjeteros. Sin embargo el juego tiene un punto a su favor en cuanto al control; las tijeretas y demás filigranas son fáciles de ejecutar y, esto sí que está bien, cuando un jugador contrario se ha quedado sólo delante de tu portero y se prepara para fusilarte, puedes evitarlo haciendo salir al cancerbero para que se tire a los pies del fusilador y arrebatarle el balón o hacerle penalti.

Otro aspecto que tampoco nos ha gustado es que ya que el juego cuenta con las licencias oficiales del torneo, no entendemos como se les han podido escapar detalles tan importantes como el de que cada equipo cuente con su propio estadio para jugar, así pues no nos parece bien que falten estadios como el Bernabeu o el de San Mamés y aparezca el de Anoeta de la Real Sociedad que no juega la Champions League. Al menos aparece el Camp Nou, pero claro es porque allí es donde oficialmente se va a jugar la final; imaginamos que se les ha ido la olla, pero creemos que siendo un juego oficial esto es imperdonable.

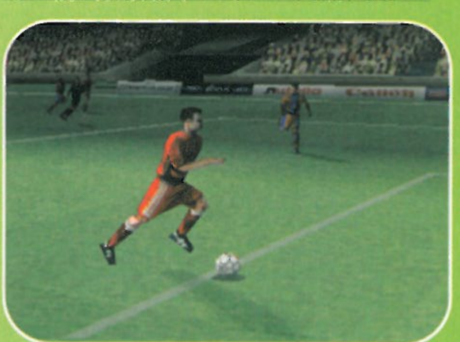
Resumiendo diremos que es un juego correcto (sin contar con los errores antes mencionados) y sobre todo gustará a los amantes de esta competición. No obstante consideramos que es un buen intento por destronar a la todopoderosa saga FIFA, y una iniciativa digna de admiración porque no podeis imaginaros lo que cuesta hacerse con una licencia oficial incluídos sus comentaristas. Recordemos que lo mismo pasó con los primeros FIFA que eran bastante maluchos y se han ido perfeccionando con el paso del tiempo. Ánimo y a seguir puliendo detalles porque estamos seguros de que el próximo UEFA será mejor.



▲ Eso que véis en medio es la moneda del árbitro. Elige campo o saque, mejor lo segundo porque tendrás ventaja al ser el primero en mover el balón. Por cierto la moneda no te la puedes quedar, no seas "gumia"



▲ Una pequeña vaselina al portero y problema solucionado. Esta opción añade mucha emoción a la hora de enfrentarse con el guardameta.



▲ La diferenciación por zonas de luz está muy bien conseguida, al igual que las sombras de los jugadores.



LO BUENO Y LO MALO

Completa base de datos de la UEFA del 98. Podremos tomar partido en jugadas reales de la Liga.

El sistema de control falla por todos los lados. Dificultad excesiva. Falta de jugabilidad.





1 jugador 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Irem Software
Fecha de salida Junio
Tipo Shoot'em up







Vuelve con más fuerza que nunca



▲ Al igual que en la mayoría de Shoot'em up los grandes enemigos solo podrán ser destruidos atacando sus puntos déviles de forma progresiva.



▲ Como puedes observar los programadores no han escatimado a la hora de añadir efectos.

R-Type siempre ha sido un clásico para todos nosotros, seguro que más de uno de vosotros se ha dejado la cartera a base de echar monedas en la máquina recreativa que salió hace años. Pues bien, si es así estáis de suerte por que, si las fechas de lanzamiento no se han retrasado, seguramente si vais a vuestra tienda favorita cuando estéis leyendo esta revista encontraréis R-Type Delta, con lo que os preguntaréis ¿no será igual que el de la recreativa?...

El mundo ha sido invadido por las fuerzas del mal, solo un pequeño comando de élite está preparado para detener los ataques de las grandes hordas enemigas, un grupo llamado R-Type. Tu objetivo principal será salvar la vida de tus buenos y humildes conciudadanos mediante la total y completa eliminación de las fuerzas enemigas (que contrariedad). Para esa misión se te permitirá volar en una de las tres naves, la nave RX, capaz de destruir cualquier enemigo, la R 13 muy equilibrada en todos sus aspectos y por último la nave R IV la más rápida del equipo R-Type, ella sola es capaz de esquivar cualquier misil por rápido que sea como si de una bailarina se tratase, muy recomendable para jugadores expertos.

Una vez hayamos elegido nave lo único que nos separará de la batalla serán un par de presiones del botón de Start. Ve preparándote para lo peor, por que tus enemigos no van a dudar ni un solo instante a la hora de eliminarte de la pantalla.

Gráficamente la mejora realizada al clásico R-Type es más que sobresaliente, sobre todo por que han plasmado con una exactitud pasmosa la gran calidad de los antiguos Sprites, añadiéndole lo último en efectos y movimiento. Por esta razón los programadores de R-Type Delta han hecho todo lo posible por incluir los viejos y nuevos efectos (desde el proyectil de partículas hasta lo más nuevo en armas láser de búsqueda automática), de esta forma ofrecen algo nuevo a los que ya conocen la saga y muestran toda la grandeza del viejo R-Type a una nueva generación que no llegó a ver el clásico.

Uno de los detalles que mejor están conseguidos es el escenario, el cual ha dejado de



▲Así comenzará la tercera fase. No te preocupes por que al principio dispondrás de un campo de fuerza que te protegerá.



▲La nave RX es la más parecida a la del clásico RType. Rápida y muy equilibrada.



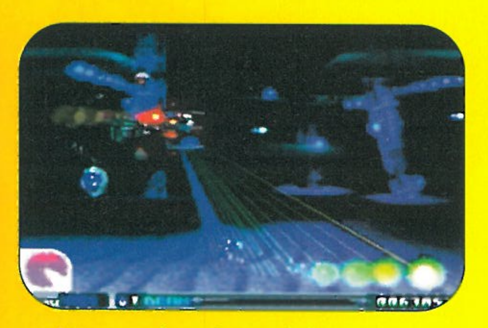
▲La más fuerte de las naves. La R13 dispone de un campo de protección direccional desde un principio.



▲Un robot cabador, su único punto dévil es el centro de su cuerto, dispara a su cristal y listo.



▲Segunda fase terminada. ¡Qué de puntos! Dejate de alegrías y prepárate para la tercera fase, esta no va a ser tan facil.



▲Este cañon laser elimina todo lo que encuentra en un radio de 180 grados. Si sabes usarlar se convertirá en la mejor arma del juego.

ser un mero gráfico fijo para convertirse en un paisaje (ciudad, tuberías, etc.) realizado en tres dimensiones. Este fondo se destruirá al paso de los grandes enemigos, lo cual implica que si no tenemos cuidado nos puede terminar aplastando una viga o un muro (puedes apostar a que esto te pasará más de una vez). De esta forma estamos ante un escenario que se mueve y cambia a medida que tus enemigos (o tú mismo) lo destruyen. Aunque realmente esto solo lo verás de forma clara cuando te enfrentes contra los jefes finales, los cuales, por ejemplo el primero de ellos, romperán el suelo y los edificios al ritmo de tu cañón de partículas.

Hay características que no han mejorado con el paso del tiempo, tales como la inteligencia de los enemigos, la cual es absolutamente nula, provocando que se limiten a realizan acciones puramente mecánicas (vamos que si te ven disparan, si no, siguen su camino como tontos), como en todos los demás shoot'em up de navecitas. Otro elemento poco atractivo es que la dificultad es muy elevada y sólo aquellos con los reflejos más rápidos podrán acabar alguna de las fases a la primera, esto hace que para salir con vida haya que memorizar todos los movimientos fijos de nuestros enemigos.

Lo que sí está conseguido es el nivel de jugabilidad pues si nunca has jugado a estos títulos puedes ir al menú de opciones y ajustar la dificultad en Fácil, opción que reducirá la vida de los enemigos a casi la mitad (vamos que los matarás con un par de toques menos). Habrá que moverse por los rincones más reducidos para esquivar los miles de disparos enemigos y no tendrás tiempo ni de rascarte la frente para pensar, aquí lo importante es saber manejarse con el pad digital (una pena que no tenga control analógico) a ritmo de los golpes del Dual Shock. El apartado de sonido está perfectamente nivelado, aunque la verdad es que la total falta de una buena banda sonora se hace notar (un poco de música heavy o techno hubiera venido que ni pintada) y más limpieza en los efectos.

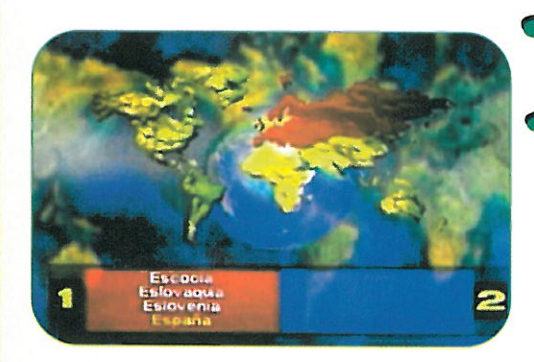
Está claro que este título va dirigido a los que sientan nostalgia por los juegos de navecitas sin olvidar a toda la nueva generación de adictos a la PlayStation que nunca han probado uno de los clásicos por excelencia en este mundo de los "mata-mata".











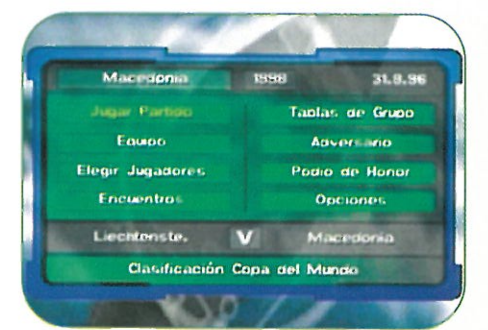
La historia del Futbol

Existe el fútbol espectáculo, el fútbol control, el fútbol sucio y el limpio y algún que otro más por ahí. A partir de ahora también deberemos hablar de fútbol historia. Y todo esto ¿A qué viene? Pues te lo explicamos enseguida. Hemos podido jugar con títulos de fútbol que contaban con la licencia oficial de la FIFA, con otros que no la tenían y ponían a los jugadores nombres similares para que luego tú los editaras; otros en los que tú labor principal era la de presidir el club y encargarte de los fichajes y la gestión del mismo, etc. Pero ahora estamos ante uno cuya principal característica es la de poder contar con las alineaciones históricas de las que tanto hablan tu padre y tu abuelo y que suelen recitártelas de memoria. Ahora sabrás por que se entusiasman al hablar de Di Stefano, de Puskas, Zamora, Ramallets, Pirri, Kubala, Gento, Amancio, Cruyff y así hasta 16.500 jugadores que son con los que cuenta este nuevo título de Virgin.

Viva Football es una recopilación de las mejores selecciones (1.035 para ser exactos) de toda la historia del deporte rey, con una fidelidad estadística que te dejará con la boca abierta, ya que habrá algunas alineaciones de las que no se acordará ni tu abuelo y que alucinará cuando tú se las recuerdes.

Hay tres opciones de juego, Amistoso, Entrenamiento y Modo Historia; así pues podremos disputar un partido amistoso entre la Selección Española y las superestrellas de ahora contra las de hace treinta años, ahora se verá quienes son mejores, una pasada.

En el modo historia es donde podrás jugar todos los mundiales que se han disputado: Suecia 1958, Chile 1962, Inglaterra 1966, México 1970, Alemania 1974, Argentina 1978, España 1982, México 1986, Italia 1990, EEUU 1994 y Francia 1998. (Nos los sabemos todos, ¿Eh?). Dentro de esta opción eliges la selección con la que quieres participar dentro de las 5 federaciones internacionales de los 5 continentes que te aparecerán en un mapa del mundo: UEFA en Europa, AFC en Africa, OFC en Australia, CONMEBOL en Sudamérica y CONCACAF en América del Norte. A partir de ahí tienes también la opción de pasar a jugar sólo la fase final del mundial en el país organizador o si lo prefieres y te gustan los maratones, puedes jugar la fase de clasificación entera siempre y cuando no hayas elegido un equipo que esté clasificado por haber sido el campeón de la edición anterior o sea el del país organizador. Hasta en eso Viva Football es fiel a las estadísticas; y al detalle porque si juegas



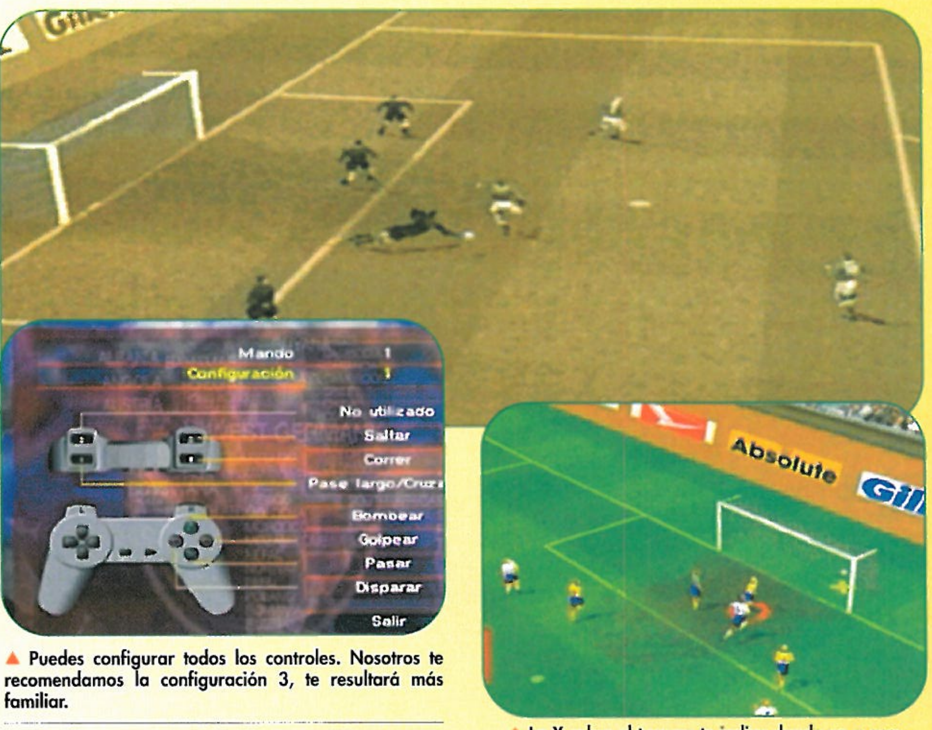
▲ Una de las cosas buenas de Viva Football son sus extensos menús.



▲ En los partidos antiguos la tele también es antigua. Fijaos en esta pantalla y en la de la página siguiente. ¡Una de sepia!



▲ El diseño de los estadios está bien, aunque se podían haber esmerado un poco más. ¿Dónde están las nubes? ¿Y las banderas?



▲ Puedes configurar todos los controles. Nosotros te recomendamos la configuración 3, te resultará más familiar.

▲ La X sobre el terreno te indica donde va a acabar el balón, a veces será un estorbo más que una ayuda.



▲ Intenta darle un pase adelantado para que no le moleste ese defensa.



▲ En los saques de puerta y demás tiros tendrás una barra de potencia para que midas la fuerza del disparo.



▲ No es una pelea de Kung-fu, están calentando chaval.

partidos de los mundiales de 1958, 1962, etc. la imagen del juego será en ese blanco y negro tirando a color sepia de las transmisiones por TV de aquella época.

Con todos estos datos ya se nos hace la boca agua y tenemos unas ganas de echarnos un partido enormes, pero... ¡Ay amigo!, aquí es donde comienzan las decepciones. No entendemos como con todo el lujo de detalles y fidelidad a la historia con que cuenta este juego, a sus programadores se les ha escapado algo tan importante como es la jugabilidad del mismo. Y es que tienes que ser un extraterrestre para llegar a controlar el balón y no te digo nada para llegar a la portería contraria y hacer un gol. En defensa serás incapaz de cazar un delantero sin que te piten falta y te saquen tarjeta, si intentas regatear a un contrario perderás el balón antes de que acabes de pulsar el botón correspondiente. La barra de energía a la hora de chutar o la X que aparece indicándote donde va a caer el balón, son más un estorbo que una ayuda. Además hay veces que tus jugadores van por su cuenta y te encuentras que estas haciendo una jugada cuando de repente el árbitro pita una falta y dices ¿Pero que he hecho ahora? Pues que un compañero tuyo ha hecho falta sin balón por ahí y te han chafado el avance... una pena.

Sin contar con este problema, que a nosotros nos parece bastante grande, el juego no está mal en líneas generales, los escenarios están bastante bien gráficamente y los jugadores aunque se mueven bien nos hubiera gustado que fuesen un poco más grandes. El apartado de audio es bueno y cuenta con sonido Dolby Surround lo que es de agradecer, pero sin embargo no tiene comentaristas (ni siquiera en inglés), lo que nos parece otro defecto grave, aunque por lo menos está traducido al castellano. Dentro de las opciones de juego nos encontramos con una grata sorpresa como es la de que con un Multi-Tap conectado en el puerto 1, podremos jugar hasta 4 jugadores.

Resumiendo diremos que a pesar de sus defectos Viva Football no es un mal juego y que encantará a los amantes de las estadísticas y de la historia del fútbol, sobre todo a los que están entraditos en años. Nos parece una valiente apuesta por parte de los chicos de Virgin el entrar en un mundo dominado por los FIFA y los ISS Pro, y desde aquí queremos animarles a sacar el Viva 2 que seguro será mucho mejor; los comienzos siempre son difíciles (si no acordaos lo malos que eran los primeros FIFA si los comparamos con los de ahora)



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	6
MÚSICA Y FX	3
CONTROL	2
INNOVACIÓN	6
JUGABILIDAD	4

LO BUENO Y LO MALO

Poder jugar cualquier mundial de la historia con sus jugadores reales. Un buen intento de los chicos de Virgin, seguro que Viva 2 será mejor.

La jugabilidad y el control de los jugadores es horroroso. Tienes que ser Tarzán para llegar a la portería contraria.



PUNTUACIÓN FINAL: 4,2

Astérix

Estrategia y plataformas, una mezcla difícil



Alguien debería decirle al gordo que se pusiera una chupa. ¡¿ A quién has llamado gordo?!



Este es uno de los pocos efectos que podrás encontrar en el modo plataformas, no es nada impresionante pero recrea muy bien el comic.



Esa roca del fondo caerá cada cierto tiempo, muévete y aprovecha la ocasión para dejar que algún romano sea convenientemente aplastado.



Dentro de los barriles hay muchos objetos especiales, rómpelos y listo.



Como te darás cuenta lo más difícil del modo plataforma es quitarse de encima a los soldados.

Todo el poder de la pequeña aldea gala reside en una poción mágica que prepara el viejo y legendario Panoramix. Pero el tiempo pasa y los ingredientes especiales de la receta se han terminado, por esa razón Asterix y Obelix tendrán que entrar en acción para conseguir adentrarse en las fronteras romanas y conseguir la suficiente cantidad de ingredientes como para asegurar la vida de la vieja aldea gala. Será una tarea difícil pero no hay ninguna otra persona en toda la aldea con el suficiente coraje y valor como para enfrentarse a las duras y resistentes tropas romanas.

Asterix, basado en el comic de Uderzo y Gosciny, nos adentra en un juego en la que la acción queda por debajo del modo de estrategia. Este modo basa su potencial en el sistema por turnos dividido en tres etapas. En la primera tienes que controlar la distribución de las pociones mágicas con Panoramix. Después Obelix (el más fuerte y bestia del grupo) será quien se encargue de dirigir a los nobles galos a través de los poblados romanos (todo el mundo sabe que su fuerte es el de coleccionar cascos). Tras lo cual Asterix (el más inteligente, etc. del grupo) servirá para hacer un último reajuste de las pociones disponibles en cada territorio. Pero lo que es evidente es que los romanos no se van a quedar quietos ya que disponen de las mismas armas que tú. El comandante y el gran Cesar son los encargados de mover las tropas para que luchen contra tus galos, ten mucho cuidado de dejar bien atendidos los territorios o serás derrotado en un santiamén.

Una vez accedamos a un terreno "especial" entraremos en el modo plataformas del juego, modo que contiene muchísimas zonas secretas llenas de objetos que una vez fuera servirán para tener más pociones. El objetivo principal de este plataformas es conseguir el objeto especial de la zona, el cual una vez encontrado servirá para dominar el territorio y ganar más ventaja frente a los "infinitos" romanos.

El apartado gráfico no es nada impresionante, gráficos simplones que destacan por su enorme parecido con los dibujos animados, siendo este aspecto el más importante ya que de esta forma los fondos son iguales a los de los cómics. De todas formas los efectos son muy sobrios y poco llamativos.

La jugabilidad pierde muchos enteros al terminar convirtiéndose en un juego de



Algunos semi "jefes" son bastante duros, aunque para un galo no hay nada imposible.



Estos piratas, al igual que ne el comic, parece que nunca aprenden la lección.



Estos son los enemigos más duros que podrás encontrar, haz un par de movimientos y atácales porla espalda.



No te sorprendas, al igual que en los otros juegos los enemigos son un poco tontos.



Un par de tortas y listo, la verdad es que no hay que pensar demasiado, simplemente aprieta un par de veces los botones y asunto arreglado.



El primer movimiento lo realiza el viejo y sabio Panoramix, el es quien distribuirá las pociones en los diferentes poblados galos.

estrategia difícil para los más jóvenes y fácil para los amantes de este género, por suerte el modo Plataformas añade un aspecto interesante que ayuda a tener el aliciente de encontrar nuevas y divertidas pantallas en las que usar a nuestros protagonistas.

En general estamos ante un título que podeis odiarlo o gustaros mucho, todo depende de si queréis entrar en el mundo de la estrategia de la forma más sencilla o si estáis acostumbrados a este género. Ante todo es bastante original y contiene escenas animadas de mucha calidad.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	6
MUSICA Y FX	4
CONTROL	6
INNOVACION	6
JUGABILIDAD	4

Interes: 1º. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Es el único juego de estrategia para principiantes.

Los gráficos son clavados a los del comic.

Muy aburrido y lento. El modo plataformas no termina de enganchar.

PUNTUACIÓN FINAL:





Tienes un dedo "PlayStation" de tanto jugar al Tekken 3? o ya no sientes la mano (Dios mío mano) de ajustar la dirección en las curvas a bordo de tu coche en Ridge Racer Type 4, pues bien tenemos la solución a tus problemas ya que con este "aparatito" no te dejarás la piel con el mando digital (debido a su tamaño solo sirve para este) y podrás hacer exactamente los mismos movimientos que con un mando analógico (aunque no con la misma suavidad y precisión), pero bueno, este por lo menos es gratis.



Instrucciones paso a paso de cómo montar el aparatito

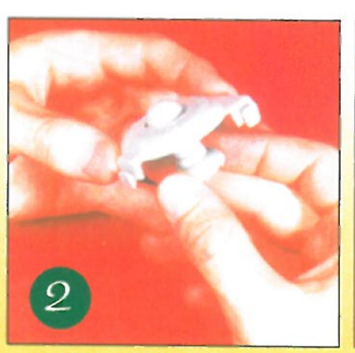
¿Estás preparado?, ¿Has llamado a tus amigos para decirles lo que te regalamos este mes?

Pues bien si es así ya estás listo para aprender a montar este bicho, recuerda que siempre puedes pedir ayuda a tus padres que para algo están.

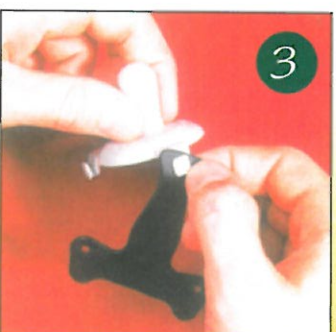
Antes de comenzar ve a por una sierra eléctrica, un martillo de plancha y un sable laser... ups, nos equivocamos, este mes no toca enseñaros a hacer un halcón milenario...



Así es como empiezas, saca las piezas de la revista y desparrámalas, aunque no te sorprenda si no te haces una idea de como van, ahora te lo explicaremos. Por cierto esto no es para crear una mesa de tortura para tu barbie...



Coge la pieza redonda con el agujerito y la palanca, introdúcela por el agujero hasta que encaje. Vigila la posición de la parte inferior de la palanca por que es ahí donde encajará con las flechas de tu mando (siempre que veas que se han desajustado podrás rotarla tirando hacia arriba y girándola hasta que haga "click".



Empieza la diversión, pon el extremo más largo en el enganche más alejado (ambos coinciden en su diseño de T). Este enganche deberá ir al lado izquierdo del Pad.

Joystick para mando digital

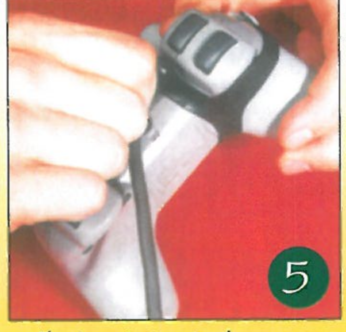
Todos recordamos aquellos días en los que nos dejábamos los dedos en Wipeout o en la saga Tekken, poco a poco conseguíamos un dedo gordo tan duro que podía atravesar una tabla de un centímetro de espesor con un simple Ha-do-ken, por suerte esos días se han terminado con la ayuda de inventos como el útil y más que recomendable Dual Shock, aunque lo que está claro es que en juegos como Tekken 3 o en el nuevo Street Fighter Alpha 3 no es posible usar el analógico por lo que te recomendamos que cojas tu viejo y olvidado mando standard de Sony , le pongas nuestro Stick encima y te prepares para olvidar esos días de dolores y callos en la mano.

Si ves que alguna vez no responde correctamente haz un suave movimiento de rotación de la palanca hasta que notes como encaja sobre los botones direccionales del mando.





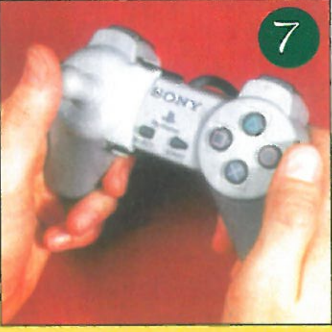
Si has llegado hasta este punto significa que ya te falta poco, coloca la parte con la palanca encima de tu Pad. Ahora verás como quedan colgando las otras dos. Coge uno de los extremos y engánchalo a su plástico correspondiente.



Algo importante antes de empezar es asegurarse que todo está perfectamente enganchado, mirando sobretodo que no haya "huecos", así evitaremos que la palanca quede mal agarrada o que se nos deslice en medio de una partida.



Si lo has hecho todo correctamente verás así la parte trasera de tu mando. Ya puedes empezar a llamar a tus colegas para enseñarles la chuminada.



¿A que esperas?, ve a tu estantería y coge esos juegos a los que siempre deseaste jugar como si de una recreativa se tratase, ¿o para que creías que era el invento?. (Por cierto a nosotros nos funciona de lujo)

Metal Gear Solid

SEGUNDA PARTE



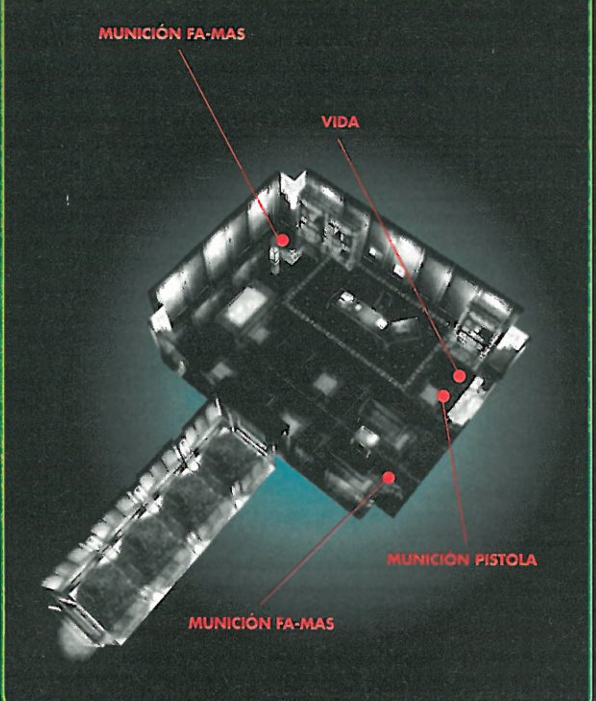
El pasado mes aprovechamos para ofreceros la primera parte de esta completa ayuda, este mes os contamos como llegar al final de esta fantástica aventura.Y por si fuera poco, al final podrás encontrar una completa lista de secretos para que podáis sacar el máximo provecho del juego.Antes de comenzar, si andas un poco perdido, echa mano del número anterior para guiarte mejor por el mapeado.

MAPA: ALMACÉN NUCLEAR PLANTA B1

Sal del ascensor y atraviesa la puerta inferior con tu Tarjeta llave activada. Ten cuidado en esta habitación y no dispares a los guardias. Ahora tendrás acceso a habitaciones a las que antes no podías entrar.
En la habitación de la parte superior izquierda podrás encontrar Vida y la Caja de Transporte B. En la parte inferior izquierda están las Gafas de Visión Nocturna, munición de la FA-MAS y Tranquilizantes. En la parte inferior derecha hay Vida, munición para FA-MAS y munición para la Pistola.El guarda de la izquierda es Meryl, deja que te vea y síguela hasta el servicio de las chicas, aunque te recomendamos que esperes un rato detrás de la viga derecha del pasillo hasta que salga, pues es la única que irá al servicio de las mujeres (si eres suficientemente rápido podrás ver como se viste).
Meryl te contará todo lo sucedido, te entregará la llave de acceso PAL y la tarjeta de acceso de Nivel 5. Tras lo cual te pedirá que la sigas hasta la habitación del comandante. Sal del servicio, camina por el pasillo en dirección izquierda y sube por el camino superior que conduce a una gran puerta. Si quieres ver algo curioso quédate mirándola fijamente y se pondrá roja de vergüenza...

MAPA: HABITACIÓN DEL COMANDANTE

Te encontrarás en un pasillo con una puerta al final. Cuando te acerques a ella Meryl se pondrá enfrente de tí y empezará a actuar de forma extraña. Se le cambiará la voz y te invitará a que entres a la habitación del comandante. Prepárate, Psycho Mantis y sus poderes psíquicos te dejarán de piedra. Una recomendación, prepara las granadas aturdidoras para lo que viene a continuación.



JEFE: PSYCHO MANTIS

Una vez accedas a la habitación espera un momento. Psycho Mantis poseerá a Meryl y empezará a actuar de una forma muy extraña, vamos que sacará la pistola y te dirá que está enamorada de ti (un amor un poco raro). Ahora puedes hacer dos cosas, la primera es tirar una granada aturdidora (es bueno reservarlas para más adelante) o hacerle cuatro veces una llave sin llegar a quitarle vida.
Psycho Mantis en un ataque de ira te dará una charla en la que te explicará que es imposible que le hagas daño porque podrá leer tu lado izquierdo del cerebro (pero no el derecho...)
Antes de que la lucha dé comienzo Psycho Mantis hará unos cuantos trucos.
Normalmente es casi imposible hacerle más de un golpe seguido, ya que puede leer tu mente, pero si te das cuenta y observas que solo puede leer el lado izquierdo del cerebro (el Pad 1 va en el puerto izquierdo de control de la Playstation) llegarás a la conclusión que no puede percibir lo de tu lado derecho (puerto de control para el Pad 2). Por lo tanto, te recomendamos que cuando se ponga la pantalla en negro y salga una pequeña palabra en el lado superior derecho de la pantalla, cojas el mando del Puerto 1 y lo pongas en el Puerto 2. Ahora a Psycho Mantis le será imposible leer tus pensamientos (nos hemos "currao" el truco ¿eh?). Empieza la lucha.
Usa la Pistola y la automática FA-MAS para disparar a Psycho Mantis. Cuando se haga invisible (si quieres darle más realismo a la aventura) puedes hacer uso del modo de vista en primera persona para ver la irradiación del camuflaje, aunque si no quieres comerte mucho el coco usa la Visión Termal y asunto arreglado. Si te ves agotado podrás coger una Vida, y en la habitación habrá dos cargas de munición para la FA-MAS y una para la pistola (usa el mapa para identificar su posición).
Cuando hayas reducido a la mitad su vida poseerá a Meryl para atacarte, y al igual que al principio podrás hacerle un par de llaves o usar una granada aturdidora. Cuando se vuelva a levantar haz exactamente lo mismo. Ahora apunta a Mantis y despáchalo a tu gusto.
Cuando derrotes a Mantis te contará una historia bastante larga con la que te irás haciendo una mejor idea de lo que está sucediendo, tras esto Psycho Mantis abrirá una puerta oculta que conduce hacia "los malos". De esta habitación recoge todo lo que no usaste en la lucha y sal por el pasillo de la derecha.
En el pequeño pasillo podrás encontrar Vida y munición (siempre que entres y salgas se repondrán). Usa la llave y sal por la puerta de enfrente.



▲ Psycho Mantis te va a poner las cosas muy difíciles con sus trucos de feria... Sobre todo por que escoge a Meryl para que participe como voluntaria.



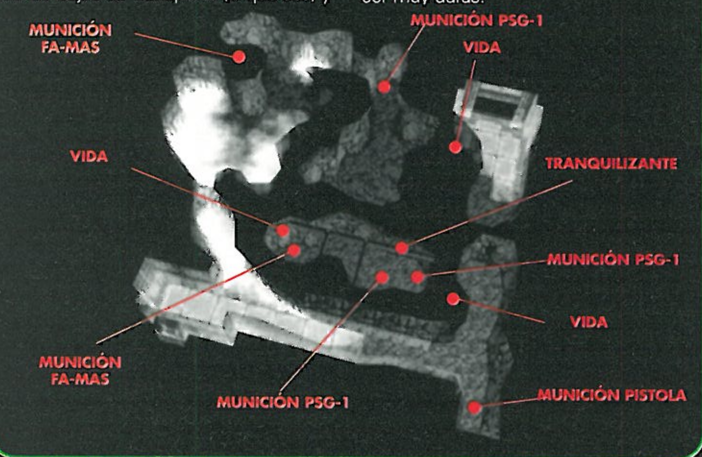
▲ Una vez comience la batalla te recomendamos que uses el mando en el Pad número 2 o te costará muchísimo esfuerzo quitártelo de encima.



▲ Psycho Mantis es historia, por suerte morirá con la máscara puesta, no veas que feo es el tío. Si no me crees obsérvalo tu mismo.

MAPA: CUEVA

Ahora te encuentras en un camino lleno de cuevas. Meryl te dice que te espera a la salida y desaparece.
Lo primero que tendrás que hacer es ir a la derecha para recoger munición. Ahora la mejor opción, antes de entrar por la cueva de la izquierda es que hagas uso de uno de los pequeños secretos de Metal Gear. Primero, justo tras pasar por el agujero (vigila que el primer lobo esté lejos) lanza una Granada Aturdidora, justo después de que haga efecto echa a correr hasta llegar donde está Meryl (tendrás que agacharte por otro agujero para pasar el muro que te separa de ella). Cuando la alcances, haz el siguiente truco. Prepara en la lista de objetos una de las Cajas de Transporte (la que sea) y en el menú de armas ajusta la pistola. Ahora, desde una distancia prudente, pégale un tiro a Meryl y rápidamente haz uso de la Caja. Meryl enfadada le pedirá a sus amigos lobos que te hagan pipi... ¿Y para que sirve esto?, muy fácil, ahora cuando uses la caja olerás como los lobos y no te atacarán, es más cuando te vean con la caja les saldrán corazoncitos. Si no quieres hacer uso de este truquillo la otra opción es matar a todos los lobos a golpe de metralleta, aunque la verdad es que no vale la pena perder tanta munición y vida.
Ahora tranquilamente disponte a limpiar el área, sobre todo la pequeña cueva que contiene munición para el rifle de mira óptica y los tranquilizantes. Sin estos objetos las próximas batallas van a ser muy duras.



MAPA: PASILLO SUBTERRÁNEO

Meryl te enseñará un camino (largo y complicado) para atravesar la zona minada, ya que tu detector de minas no funciona aquí. Olvida su complicado camino; tendrás dos opciones, caminar pegado a la pared derecha (más rápido y seguro) o hacer uso de tu visión termal para detectar las direcciones por las que puedes desactivar las minas (si te agachas y las recoges bien dejarás el camino libre para más adelante).
Tras la dramática escena (una de las mejores del juego) te darás cuenta que te falta algo, un rifle con mira óptica. Si insistes Sniper Wolf acabará contigo en un abrir y cerrar de ojos.
Ahora tu misión será la de volver a la planta B2 del Hangar de Tanques... Una ardua y dura tarea que no te será nada complicada, aunque...

FAMAS AMMO
MUNICIÓN PSG-1
MUNICIÓN PISTOLA
VIDA
MUNICIÓN PSG-1
MUNICIÓN PSG-1
VIDA
MUNICIÓN PSG-1
MUNICIÓN PSG-1

MAPA: ALMACÉN DE ARMAS

Cuando llegues a esta habitación de la planta B2 podrás acceder a una nueva habitación de nivel 5 en la que está el arma que necesitas... Pero tranquilo, no vayas tan deprisa, usa tu Visión Térmica y te llevarás una sorpresa, un complejo sistema de lasers vigila la zona. Agáchate y pasa entre ellos con mucho cuidado o tu única escapatoria será la de huir por el hueco de la pared suroeste que hicimos antes de enfrentarnos con Revolver Ocelot. Si le quieres dar más emoción usa los cigarrillos para ver por donde pasan los rayos de luz.
Recoge el arma y la munición. Si quieres puedes irte, aunque te recomendamos que cojas la munición para el lanzamisiles Nikita.
Vuelve donde habías dejado a la desconsolada Sniper Wolf y prepárate para darle su merecido. Te recomendamos que aproveches para volver a las habitaciones de la sala B1 del almacén nuclear y coger más granadas aturdidoras y demás objetos.

JEFE: SNIPER WOLF

Sniper Wolf es uno de los jefes más duros y difíciles, sobretodo por que para acabar con ella tendrás que hacer uso de un arma tan precisa e inestable como es un rifle con mira óptica.
Al entrar te darás cuenta de dos detalles, tanto las minas como Meryl han desaparecido. Este es un asunto entre Sniper Wolf y tú. Ella te espera en la plataforma superior, al final del pasillo. Si quieres localizarla hay dos formas, la primera es pegarse a una de las paredes frontales de la izquierda o derecha y usar la visión termal, ella aparecerá como un pequeño puntito rojo; cuando la tengas localizada sal a la parte inferior del pasillo y usa el rifle.
Si usas la Visión Térmica no la perderás de vista en ningún momento, lo único que te puede complicar las cosas es tu pulso, para lo cual te recomendamos que uses los Tranquilizantes para apuntar con absoluta precisión. A la hora de apuntar te recomendamos que uses el control analógico para los grandes giros y el digital para afinar la puntería. Recuerda usar un disparo cada vez o te quedarás sin munición, si esto sucede en una de las paredes frontales habrá algo de munición, no es mucho pero bastará.
Cuando huya podrás avanzar por el pasillo, subir por las escaleras y recoger la munición. No olvides investigar toda la zona para recoger los objetos, tales como munición para la pistola o para FA-MAS. Si has recogido todo avanza hasta la puerta de la derecha donde serás descubierto. La tortura comienza...
Una buena opción es salvar la partida antes de pasar por esa puerta, ya que lo que hay más adelante decidirá el final del juego...



▲ Tomate un tranquilizante y prepárate para apuntar a Sniper Wolf. Ten por seguro que será más difícil que hacer blanco en un tiro al pato de una feria de barrio.



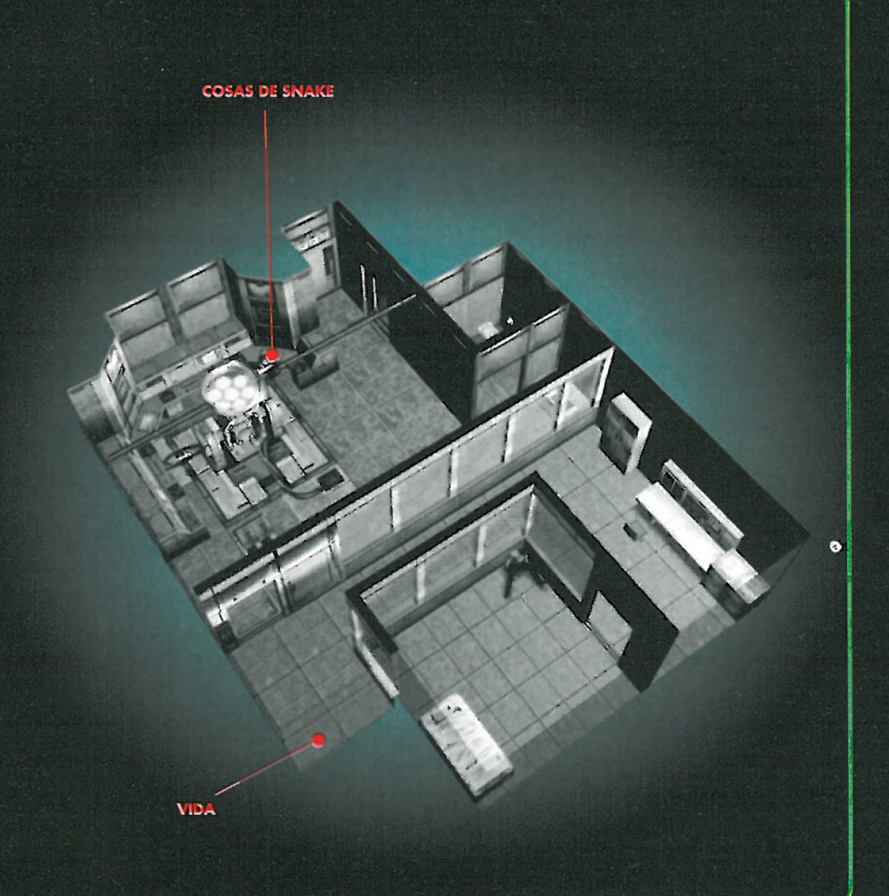
▲ Vaya, parece que ahora jugamos con las mismas armas, menuda sorpresa se va a llevar la pobre.



▲ Bueno, no todos los finales son buenos, aunque con verla te será suficiente como para soportar lo que se te viene encima... Pasa la página.

MAPA: SALA MÉDICA

Poco a poco recuperarás el conocimiento. Tras una pequeña charla con los componentes del grupo de asalto terrorista, Revolver Ocelot decidirá probar su recién estrenado sistema de Tortura. Aquí es donde se decide tu destino, aprieta el círculo como un condenado para evitar ser "freído" o evita la tortura con el botón de Select.
Si abandonas en algún momento serás devuelto a la prisión hasta que venga Otakón "a rescatarte". Al hacer esto terminarás la partida con Otakón, mientras que Meryl moriría.
Pero si tienes valor y aguantas serás llevado a la cárcel a espera de volver a ser torturado por segunda vez (te dolerá el brazo de tanto apretar el botoncito, te lo decimos por experiencia). Si lo consigues recibirás una llamada del comandante y de Naomi y con su ayuda recuperarás parte de la vida.
En cualquier caso tras un rato de espera, podrás ver como el guardia se indigesta y sale corriendo al servicio. En ese momento Otakón aparecerá para darte varios objetos. Una llave de nivel 6, un pañuelo con olor a Sniper Wolf y un poco de Ketckup para que no te "mueras" de hambre.
Ahora, y antes de que vuelva el guardia, tírate al suelo y, con el ketchup seleccionado, aprieta el botón de puño. Si lo has hecho bien y no te mueves verás como un charco de "sangre" te rodea. El guardia al volver pensará que la has palmado y entrará a investigar, ese será el momento perfecto para salir corriendo y pegarle hasta que quede inconsciente (con dos llaves bastará).
De todas formas, si fallas con lo del ketchup, siembre puedes esperar debajo de la cama, el guardia entrará a investigar y tu le invitarás a un sueñecito. Y si eres realmente malo no pasa nada, si fallas todos los intentos llegará Ninja para "abrir" la puerta. El guardia será trabajo tuyo.
Sal de la celda, recoge la vida que está antes de la sala de tortura y avanza con la tarjeta llave de nivel 6. Detrás de la máquina encontrarás las cosas que le han quitado a Solid Snake.
Si repasas todo tu inventario verás el regalito que te ha dejado Revolver Ocelot, un objeto que pone "Bomba" con un contador hacia atrás, aprieta el botón que te indica la ayuda y deshazte de ella lo antes posible o morirás.
Para salir evita la cámara por el lado derecho y sal por la puerta con la llave de nivel 6.



MAPA: CELDA

Sal por el lado derecho para evitar las cámaras y entra al ascensor. Si te apetece ve a la planta donde se guardan las armas y entra a las habitaciones que encontraste cuando acabaste con Revolver Ocelot. Podrás encontrar una cámara y algunos objetos útiles.
Dirígete al mismo punto en el que te capturaron, aunque ahora que tienes la llave de nivel 6 puedes hacer un par de paradas por algunas habitaciones.

MAPA: ALMACÉN NUCLEAR PLANTA B2

Sal del ascensor y atraviesa la puerta de contención. Ponte la máscara de gas y disponte a acceder a todas las habitaciones. En la habitación llena de cámaras de seguridad ahora podrás entrar en una habitación de nivel 6. Entra y coge la Armadura. No es un objeto muy útil, pero reducirá a casi la mitad el impacto de los golpes.

MAPA: ALMACÉN NUCLEAR PLANTA B1

Sigue recto y atraviesa la puerta. Entra en la habitación de nivel 6 y coge la Medicina. Te será muy útil para quitarle el resfriado a Snake si lo dejas solo en la nieve y empieza a estornudar (lo cual llamará la atención de los guardias)

MAPA: PASAJE SUBTERRÁNEO

Bueno, parece que esta es la tercera vez que pasamos por aquí, pero esta vez algo habrá cambiado, en el segundo hueco de la derecha hay una cámara con metralleta, para evitarla camina por el lado izquierdo.
Recoge todos los objetos útiles de la sala y abre la puerta de la derecha.

MAPA: ACCESO A LA TORRE B DE COMUNICACIONES

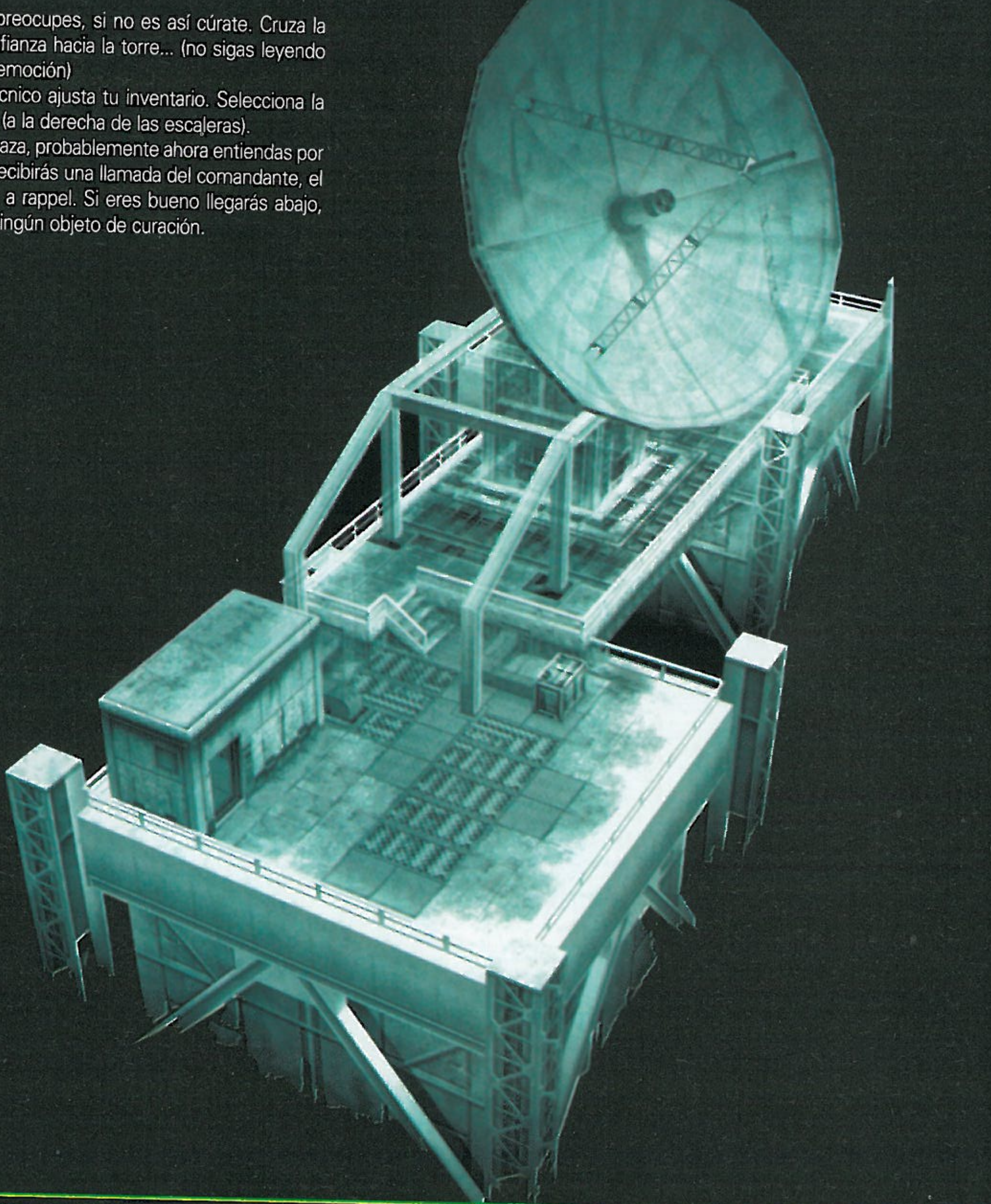
Esta es sin duda una de las partes más duras de todo el juego. Recoge todos los objetos y acércate a la puerta de nivel 6. Toma aire y prepárate para lo peor. Cuando seas detectado dispondrás de unos segundos para coger los dos objetos de la pequeña habitación, la cuerda (OBJETO MUY IMPORTANTE) y unas granadas aturdidoras. Sal por el pasillo y evita los guardias.

Colócate la armadura personal y mentalízate para... ya verás. Tienes dos opciones, usar granadas aturdidoras hasta que se te acaben o liarte a tiros con la metralleta (aunque deberías saber que cuantos menos mates mejor puntuación conseguirás al final del juego). En cualquiera de los casos será bastante difícil. Primero procura recoger todos los objetos de la planta baja y sal corriendo hacia arriba.

Habrá un momento en el que verás una puerta de nivel 6, olvídala, está cerrada y no podrás abrirla. Cuando llegues arriba si has estado usando las granadas aturdidoras los guardias probablemente te sigan, ve corriendo a las escaleras y sube por ellas. Si te apetece puedes bajar para coger los objetos que te hayas olvidado.

MAPA: TERRAZA / TORRE DE COMUNICACIONES

Si estás al máximo de vida no te preocupes, si no es así cúrate. Cruza la puerta de nivel 6 y avanza con confianza hacia la torre... (no sigas leyendo hasta que lo hagas o se perderá la emoción)
Después del pequeño show pirotécnico ajusta tu inventario. Selecciona la cuerda y acércate al borde derecho (a la derecha de las escaleras).
Solid Snake se dejará caer por la terraza, probablemente ahora entiendas por que era tan importante la cuerda. Recibirás una llamada del comandante, el te explicará como funciona la caída a rappel. Si eres bueno llegarás abajo, pero recuerda que no podrás usar ningún objeto de curación.



MAPA: PASILLO

Recoge la vida y el C4 de los lados. No avances porque al final del pasillo hay tres guardias armados hasta los dientes. Ponte en el lado izquierdo y usa el lanzamisiles Nikita para quitarlos de en medio. Con cinco o seis misiles bastará. Avanza por el camino, Liquid Snake saldrá al paso con su helicóptero, sal corriendo y abre la puerta de nivel 6; en la pequeña habitación encontrarás un lanzamisiles Stinger y algo de munición, un arma perfecta para acabar con un helicóptero, aunque desgraciadamente para ti Liquid Snake no te esperará sentado, habrá que seguir avanzando.
Sigue por el pequeño pasillo y atraviesa la puerta que comunica con la Torre B de Comunicaciones.

MAPA: TERRAZA/ TORRE

Atraviesa la puerta superior derecha.

MAPA: TORRE B DE COMUNICACIONES

Acércate al ascensor e intenta activarlo, como podrás comprobar algo no funciona. Baja por las escaleras hasta que te encuentres un obstáculo. Sube hasta donde está el ascensor, por suerte para ti te toparás con Otacon. Escucha lo que tiene que decir (el juego sin historia no tiene gracia) y dispónte a subir las escaleras ahora que Otacon ha movido las cajas que bloqueaban el paso. Ten cuidado al subir ya que cada cuatro escaleras encontrarás cámaras armadas. Usa las granadas que desactivan los dispositivos electrónicos y sube hasta la terraza. Trepa por las escaleras metálicas y prepara el lanzamisiles Stinger y la armadura.

JEFE: LIQUID SNAKE

Liquid Snake te estará esperando en la azotea. Después de una pequeña charla (que marujas que son) empezará la batalla.
La única y principal forma de atacar al helicóptero es lanzándole misiles Stinger.
Para poder apuntar bien necesitarás tenerlo de frente, por eso la mejor táctica será aprovechar los momentos en los que deje de disparar, o los instantes justo antes de que empiece. Ten mucho cuidado y recuerda ocultarte detrás de la construcción de enmedio de la pantalla para evitar sus ametralladoras.
Al principio no te resultará demasiado complicado, atácale después de que lance sus ataques con metralleta ya que cuando se aleja se queda de espaldas. Sigue así hasta que diga "cómete esto", escóndete detrás de la construcción de la izquierda (nunca la de enmedio) y no te pasará nada.
Después de esto su táctica variará. Se esconderá por debajo del edificio y saldrá al ataque de forma fugaz, esto hará más difícil tu tarea ya que solo dispondrás de unos segundos entre que sale a campo abierto y empieza a disparar, aprovéchalos o no sobrevivirás.
Antes de morir Liquid volverá a lanzar otro de sus misiles, escóndete donde antes y no habrá ningún problema.

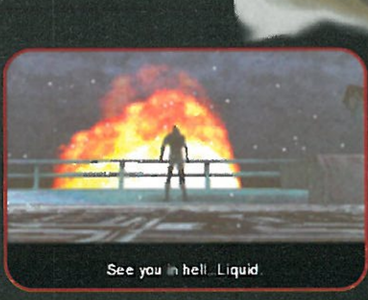




¡Oh Dios mío! ¿Cómo demonios voy a acabar con Liquid Snake?, es imposible luchar contra un helicóptero...



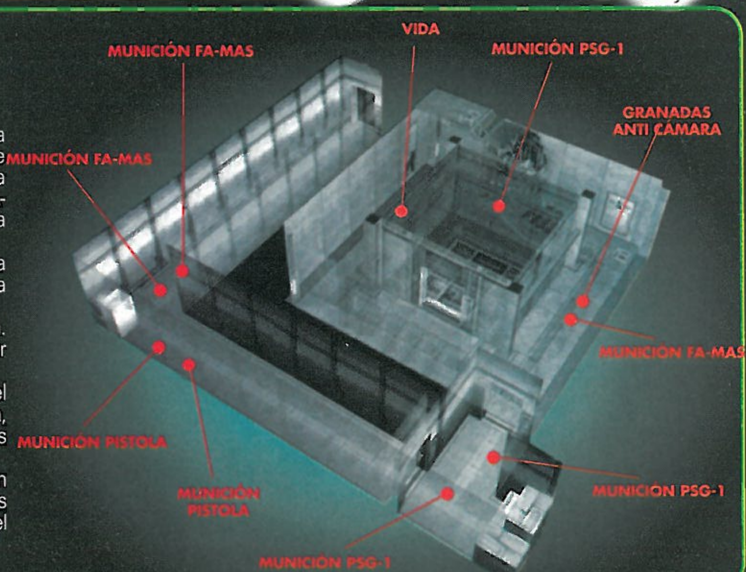
Si señor, nada como tener un buen lanzamisiles Stinger a mano para solucionar una situación tan complicada como esta.



Perfecto, marchando una de Liquid a la parrilla, aunque mucho me temo que no será la última vez que veamos a esta serpiente viva...

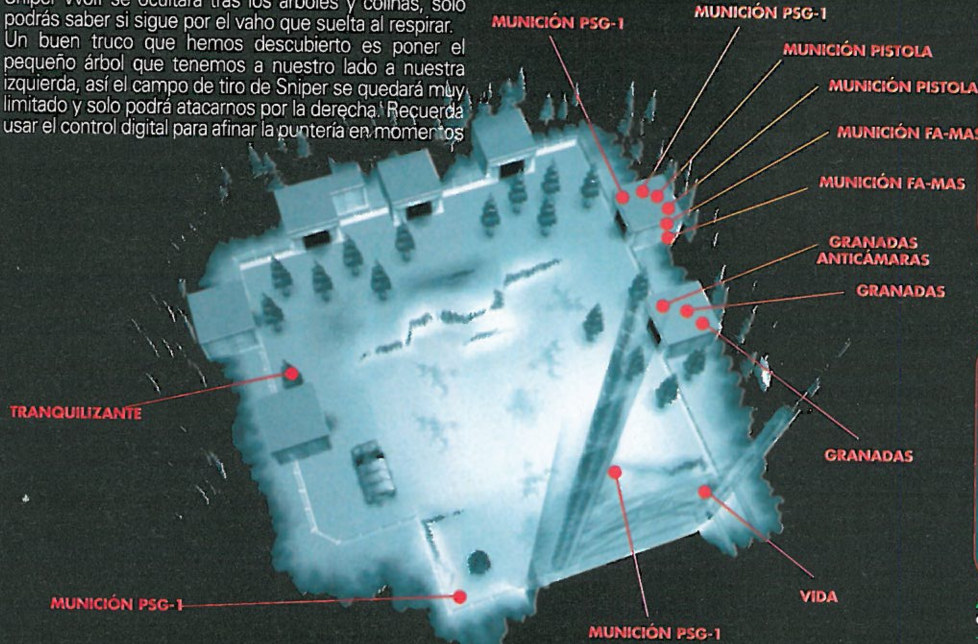
MAPA: TORRE B DE COMUNICACIONES

Un buen trabajo, pero no hay tiempo para contemplar las vistas desde la terraza, baja por las escaleras. Al igual que antes las cámaras armadas de vigilancia te estarán esperando. Usa las granadas anticámara y baja hasta donde estaba el ascensor, aunque antes de hacer nada recoge la munición FA-MAS. Ya estás listo para apretar el botón del ascensor, entrar y elegir la planta 1... (Si quieres hacer más emocionante este momento no sigas leyendo)
Después de que Snake se sorprenda (algo raro pasa) Otacon te llamará para contarte que hay una diferencia de peso en el ascensor, por lo visto había cuatro aparatos más de camuflaje y lo peor es que... ¡Estás rodeado!
Prepara la visión Termal y la metralleta FA-MAS para un rato de intensa acción. Los soldados te rodearán en todo momento, la mejor táctica es intentar alinearlos desde una esquina y coserlos a tiros.
Cuando no haya más soldados, el ascensor llegará a la planta 1. Sal del ascensor y recoge todos los objetos que encuentres en los alrededores (Vida, munición para la pistola y para la FA-MAS y granadas de dispositivos electrónicos. Sal por la puerta inferior derecha.
Para evitar la cámara lo mejor será que te agaches, de paso recoge la munición PSG1 y sal por la puerta de la izquierda. Si ves que no puedes con las siguientes dos cámaras usa una granada antidispositivos y sal por la puerta del pasillo izquierdo (no olvides recoger todos los objetos).



MAPA: LLANURA HELADA
JEFE: SNIPER WOLF

"Joé"que fríoo, por lo visto alguien ha olvidado poner la calefacción. Ten cuidado por que en estos climas las unidades que usas para curarte se pueden quedar totalmente congeladas (haz uno, dos, patada, varias veces y se descongelarán).
Nada más avanzar recibirás un disparo inesperado (e inevitable), por lo visto Sniper Wolf vuelve a la carga, y esta vez desde más distancia. Prepara la PSG1 y los tranquilizantes, esta vez será a muerte.
La lucha es un poco más complicada que la otra vez, Sniper Wolf se ocultará tras los árboles y colinas, sólo podrás saber si sigue por el vaho que suelta al respirar.
Un buen truco que hemos descubierto es poner el pequeño árbol que tenemos a nuestro lado a nuestra izquierda, así el campo de tiro de Sniper se quedará muy limitado y solo podrá atacarnos por la derecha. Recuerda usar el control digital para afinar la puntería en momentos difíciles y el analógico para movimientos rápidos
Después de eliminarla podremos ver como Snake ayuda a Sniper Wolf a pasar al otro mundo de una manera "rápida".
Antes de avanzar visita todas las habitaciones a las que puedas acceder (la que tiene nivel 7 contiene misiles Stinger). Recoge todos los objetos, tales como munición para PSG1, para la pistola o para la FA-MAS. Otro objeto poco útil es la caja de transporte C, cógela de todos modos. Ten cuidado a la hora de visitar las habitaciones por que en algunas hay minas personales.
Cuando estés listo dirígete por la puerta superior izquierda. Agáchate y pasa por debajo de las cajas y baja las escaleras. ¿Estás preparado para entrar en el infierno?.





▲Tu enemigo está demasiado lejos como para que lo puedas localizar. Prepárate para luchar contra Sniper Wolf, ha vuelto a por más.



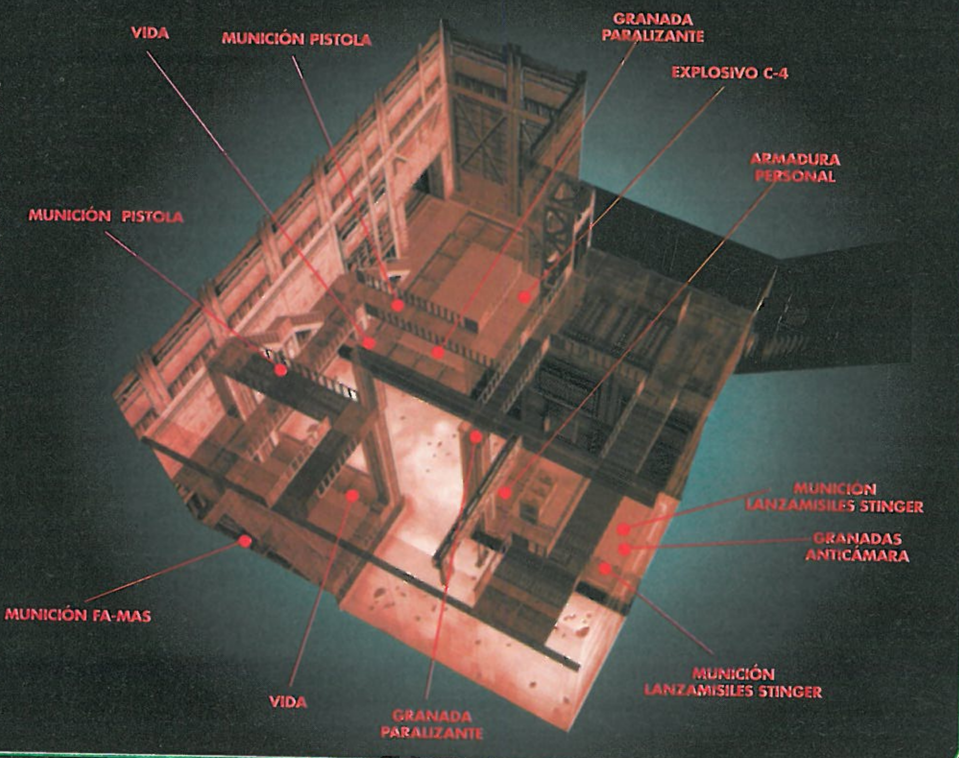
▲Disparala antes de que se oculte entre los arboles, será mejor que uses la visión termal y el chaleco de protección.



▲Estas escenas son las que hacen la ambientación de Metal Gear Solid tan buena.

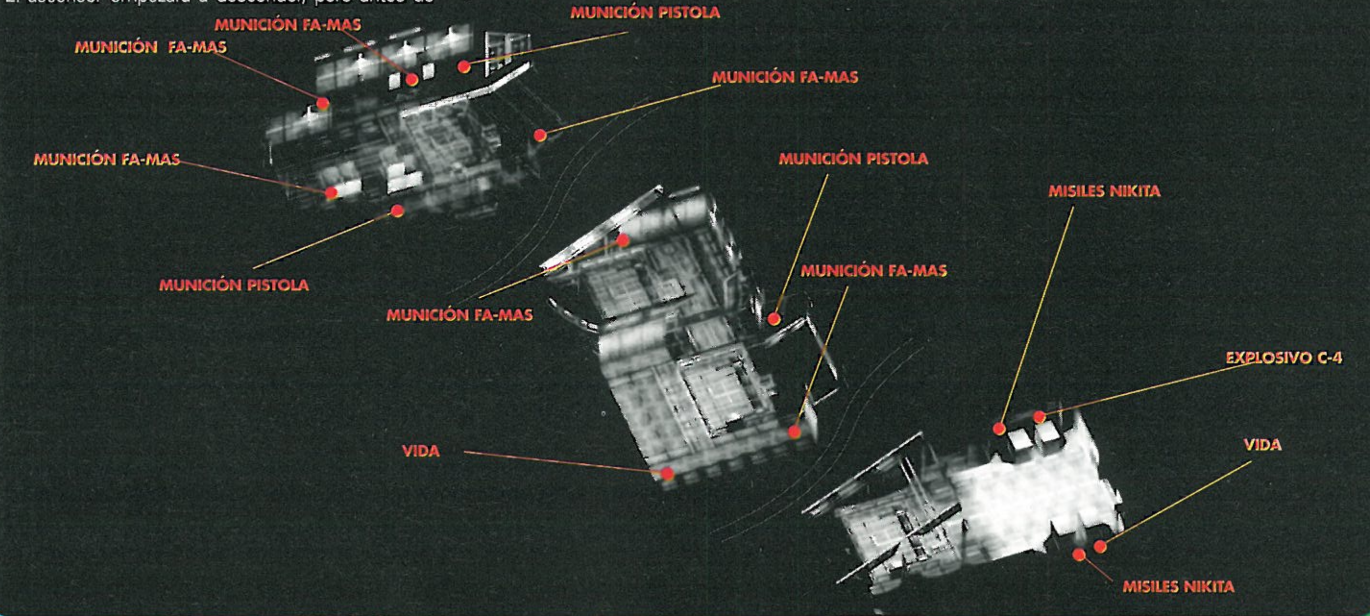
MAPA: CENTRAL GEOTÉRMICA

Por lo visto te la estás buscando, primero frío y después calor, así al final Snake va a morir de un resfriado antes que por los enemigos.
Nada más entrar podrás ver un guardia, pasa de él y dirígete por el camino inferior de la izquierda. ¿Un camino cerrado?. Pégate a la pared y avanza deslizándote por ella (un fallo y caerás al líquido incandescente). Agáchate cuando veas que la polea metálica se acerca y avanza hasta el final del precipicio. Baja las escaleras, evita al guardia que hace la ronda y dirígete directamente a la puerta superior derecha (usa la llave de nivel 6 que llevas contigo).



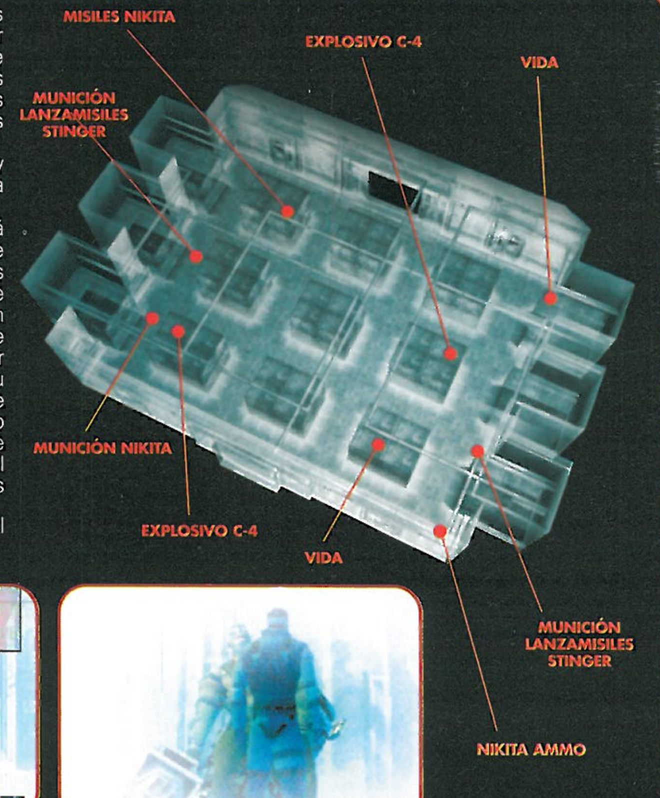
MAPA: ASCENSOR DE TRANSPORTE

Acabas de acceder a una zona con un ascensor de transporte de cargas pesadas. Mientras esperas a que suba dale un repaso a la zona y coge toda la munición que espera detrás de las cajas (usa el mapa para guiarte si quieres). Cuando el ascensor suba acércate a tu consola y aprieta el botón de puñetazo para activarlo.
El ascensor empezará a descender, pero antes de que puedas cantar victoria aparecerán tres guardias con metralleta listos para acabar contigo, por suerte estos no usan camuflajes (en la versión original japonesa sí los usaban, pero no tenía sentido con respecto al guión del juego). Elimínalos y prosigue tranquilamente tu camino.
En la planta intermedia hay una cámara de seguridad armada, evítala con una granada antidispositivos o con un misil Stinger (las puedes destrozar así o con explosivo C4 si están cerca del suelo), aunque también puedes agacharte y olvidarte de ella. Otro problema en esta sala es que el suelo de la pared inferior izquierda está plagado de minas, ten cuidado donde pisas (si las recoges te vendrán muy bien para el próximo jefe). No olvides coger todos los objetos de la sala. Usa el siguiente ascensor y dirígete a la planta baja.
Mientras bajas recibirás una llamada de Miller. Según dice Naomi es una espía. Para cuando haya terminado habrás llegado a la planta baja, la trama cada vez se complica más.
De esta planta coge los misiles Nikita (si no los tienes al máximo ya), el explosivo C4 y la Vida. Usa tu llave y abre la puerta.



MAPA: ALMACÉN JEFE: VULCAN RAVEN

Al entrar a la sala de almacenamiento te toparás con Vulcan Raven de nuevo (ya lo despachaste al principio cuando iba en su tanque de juguete). Esta vez va armado con una "mini" pistola que te dará muchos quebraderos de cabeza. Después de la típica introducción empieza la batalla...
Hay varias formas de eliminar a este jefe, desde poner el suelo lleno de minas personales, colocar explosivo C4 (para detonarlo a distancia), lanzarle misiles Nikita por la espalda o la más rápida... ajusta el lanzamisiles Stinger y prepárate para unos momentos de intensa acción.
Para hacer efectivos los ataques con el lanzamisiles lo mejor será que vigiles el radar para anticiparte a sus apariciones por la esquina, cuando lo tengas localizado en la mira dispara. Después de esto tendrás que correr rápidamente para evitar ser alcanzado por su pistola de agua... aunque te recomendamos que guardes los Stinger para más adelante y aproveches las minas personales que solo son útiles contra este jefe.
Si estás mal de vida en la sala hay vida y munición de sobra (mira el mapa para localizar donde están situadas).
Cuando hayas acabado con Raven caerá rendido en una pared. Te entregará la llave de nivel 7 y te revelará varios aspectos interesantes. Para empezar el hombre que viste morir en la cárcel era un miembro de Darpa usado para confundirte (el verdadero te lo encuentras muerto por tortura en la cárcel de Revolver Ocelot), su nombre era Decoy Octopus, aunque según te cuenta Raven, éste no pudo evitar al "Angel de la muerte". Después de derrotarlo recibirás una llamada del Maestro para confirmarte que Naomi es una espía...
Usa tu nueva llave para abrir la puerta del fondo.



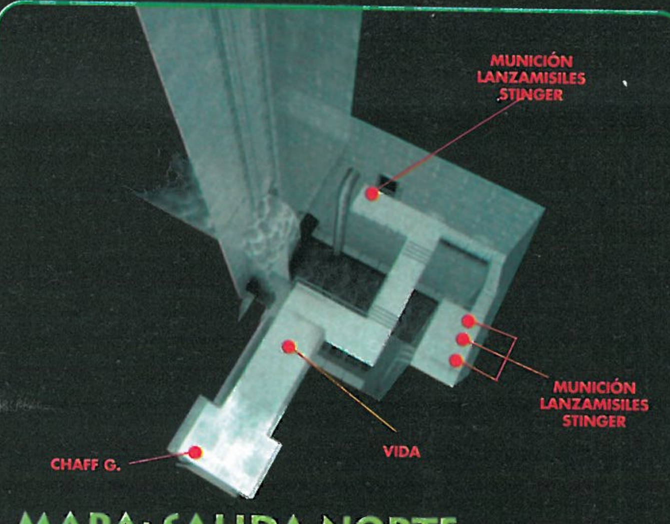


▲ Si ves el tipo de arma que usa Vulcan Raven te darás rápidamente cuenta que no es un tipo cualquiera. Ten mucho cuidado o servirás de comida a los cuervos



▲ Una de las formas más rápidas de acabar con Vulcan Raven es usando el lanzamisiles Stinger. Pero tendrás que ocultarte rápidamente o te hará picadillo.

▲ Vaya, esto de que los jefes te cuenten su vida cuando los eliminas se está convirtiendo en una costumbre.



MAPA: SALIDA NORTE

Tan pronto como llegues a este área hazte con las granadas anticámara que están a tu izquierda. Haz uso de una de ellas y sal corriendo en dirección norte, sube las escaleras (lanza otra granada si vas pillado de tiempo) y dirígete a las escaleras de la derecha. Coge la munición Stinger, lanza otra granada y ve a la puerta superior derecha. Si lo has hecho bien las cámaras no te habrán disparado.

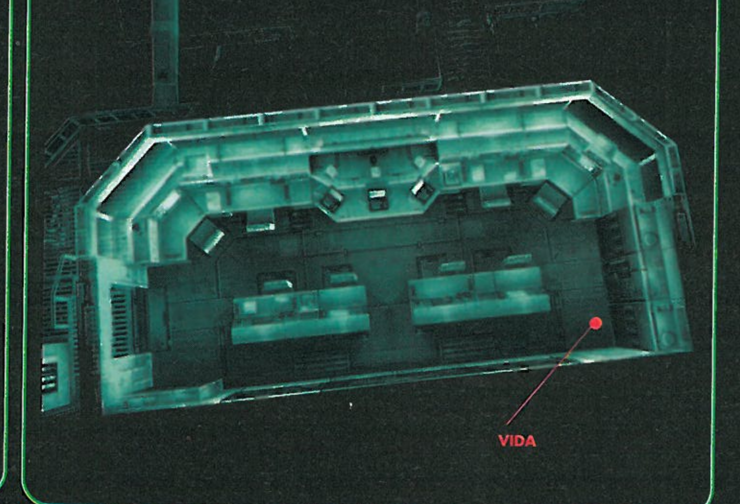
MUNICIÓN FA-MAS
VIDA
VIDA
MUNICIÓN FA-MAS
GRANADAS ANTICÁMARA
MUNICIÓN FA-MAS

MAPA: BASE SUBTERRÁNEA 1-3

Corre por el pasillo hasta que Solid Snake se quede impresionado por el Metal Gear Rex. Antes de seguir avanzando recoge los objetos de esta sala. A la izquierda, cerca de una viga, encontrarás granadas anticámara, si te apetece recoge los demás objetos que hay diseminados, aunque tendrás que tener cuidado por que el "agua" está contaminada y te hará daño. Dirígete a las escaleras de la derecha y sube, en ese momento Otacon te llamará para contarte que está "hackeando" la entrada a unos ficheros de Baker y te pide que detengas el inminente lanzamiento de los misiles.
En la parte superior de la escalera ve a la derecha y coge las granadas anticámara. Si no tienes munición en tu FA-MAS coge la que hay abajo a la izquierda. Sube de nuevo por las otras escaleras y recibirás otra llamada de Otacon. Esta vez te contará que está intentando acceder a los ficheros de Baker. En la siguiente planta sigue el camino y coge munición para la FA-MAS, pistola, Stinger y las granadas anticámara.
Vuelve al lugar donde empezaste esta planta y podrás ver en el Rex una pequeña escalera de metal. Sube. Otacon te llamará para contarte que ha conseguido entrar a los ficheros, aunque por ahora no sabe como desarmar el arma principal del Rex. Baja por las escaleras de la izquierda y sigue el camino metálico (evita al guardia o mátalo con la pistola). Recoge la munición de FA-MAS y pistola que hay en los pasillos contiguos y sube por la escalera inferior izquierda para acceder a la sala de control.

MAPA: SALA DE CONTROL

Cuando llegues a las escaleras verás una escena en la que te enterarás de los falsos planes de Liquid y Ocelot. Otacon te llamará para explicarte el funcionamiento de la llave PAL para desarmar la bomba nuclear. En ese momento Ocelot te verá y con un rápido disparo tu llave saldrá por los aires. Habrá caído en las alcantarillas. Otro problema es que la alarma saltará, por suerte en este nivel solo hay un guardia.



MAPA: BASE SUBTERRÁNEA 1-3

Tendrás que volver hacia atrás todo lo andado hasta llegar a la planta baja. En las esquinas podrás ver claramente como un río rodea toda la sala. Métete en el agua hasta encontrar la llave, pero ten cuidado por que hay bombas en el suelo (usa la visión termal para detectarlas). Las bombas las puedes desactivar si te arrastras por el suelo hacia ellas.
Aunque puede que te lleves una sorpresa, por que si no has sido detectado por los guardias o cámaras la tarjeta PAL estará en manos de unas ratas que rondarán el lugar. Usa la visión termal para detectar donde están, acércate a ellas en primera persona, cuando veas un "!" aprieta el puño y soltarán la tarjeta PAL.

MAPA: SALA DE CONTROL

Vuelve a esta sala (evitando las cámaras o quedarás encerrado en una cámara de gas) y usa la tarjeta PAL en el primer portátil. Una vez Snake haya puesto la llave, una pequeña barra metálica descenderá y te devolverá la llave. Ahora necesitamos un poco de frío, vuelve al Almacén donde luchaste contra Revolver Ocelot.

MAPA: ALMACÉN

Espera en esta habitación hasta que la tarjeta PAL se vuelva azul (antes era de color amarillo).
Ahora dirígete a la sala de control lo antes posible (seguro que ahora entiendes perfectamente en que consiste el enigma de la tarjeta PAL)

MAPA: SALA DE CONTROL

Esquiva las cámaras y accede al ordenador central con la tarjeta PAL seleccionada. Automáticamente Snake introducirá la tarjeta y el pilar central descenderá. Una vez tengas la tarjeta solo quedará el tercer portátil. ¿Dónde hacía calor?...

MAPA: CENTRAL GEOTÉRMICA

Espera en esta sala hasta que la tarjeta se vuelva Roja, aunque el lugar donde más rápidamente se pondrá de este color es en la pequeña sala situada justo al sur de la entrada norte (la identificarás por que está llena de gases a presión). Dirígete de vuelta a la Sala de control, esta es la última tarjeta, por lo visto podrás detener el lanzamiento de los misiles...

MAPA: SALA DE CONTROL

(AVISO: SI NO QUIERES PERDER LA EMOCION DEL JUEGO NO LEAS ESTO. HAZLO SOLO SI TE QUEDAS ATASCADO)
Inserta la tarjeta final en el tercer portátil y el último pilar descenderá... ¿?COMO¿?, por lo visto acabas de activar las cabezas nucleares del Metal Gear Rex... ¿¿Hemos sido engañados??El Maestro Miller te llamará dándote las gracias, por lo visto no era el verdadero Miller y en realidad se trataba de... ¿LIQUID?. Si, por lo visto el verdadero Miller murió hace tres días. Pero lo que es aun peor, todo era una estratagema por parte de Liquid para que les activases el sistema de misiles nucleares; has servido perfectamente de cobaya. Ahora debes morir...
Automáticamente empezará a salir gas tóxico y se cerrarán las puertas. Ponte la máscara y llama a Otacon para que desactive el sistema de alarma. Sal de la habitación, coge la vida, baja las escaleras y dirígete a la derecha para enfrentarte contra Liquid... La verdadera batalla no ha hecho más que comenzar.

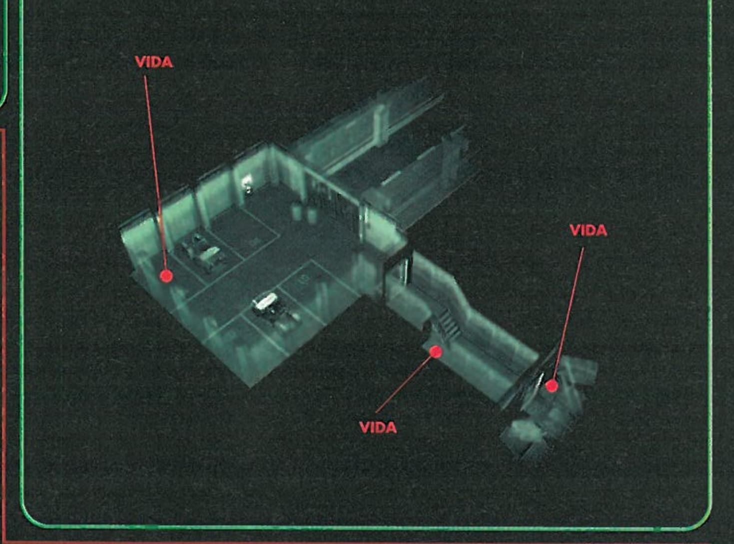
MAPA: ZONA DE RECOGIDA
JEFE: METAL GEAR REX

El secreto para luchar con Rex consiste en hacer uso de las granadas anticámara para confundir a su radar y luego lanzar misiles Stinger para aplastar su radar físicamente. Al empezar tira una. Corre un poco alrededor de Rex (sin entrar en su campo de radar), usa el Stinger para disparar al radar y mientras un misil está en el aire desactiva el arma y muévete. Repite esto varias veces, pero nunca vuelvas por el lugar por el que viniste, intenta cambiar la ruta cada vez hasta que el radar se quede sin energía.
De pronto aparecerá Ninja para salvarte de una muerte segura, para lo cual se sacrifica llevándose consigo el radar. En ese momento el Rex se abrirá (Liquid tendrá que mirar físicamente ahora que el radar no funciona) y comenzará la lucha de nuevo.
Esta vez tendrás que apuntar al copiloto ya que el radar ha sido destruido. Aunque esta vez la táctica va a ser diferente. Habrá que tirar una granada anticámaras y esperar a que Liquid lance sus misiles (tendrás que estar bastante alejado), en ese momento aléjate un poco a un lado, párate, apunta al copiloto y dispara con el Stinger. Repite el proceso hasta que el Rex caiga.
Después de que el Rex explote Liquid se acercará a Snake (hey que pasa, siempre se las apaña para sobrevivir) y te retará a que luches con el de nuevo, aunque para darle más emoción ha ajustado una bomba a 3 minutos justo al lado de Meryl. Si no nos damos prisa se acabó todo.
La táctica a la hora de luchar mano a mano es no hacer uso del tercer golpe (la patada es muy lenta), por lo que tendrás que hacer uso del combo de dos puñetazos para no perder. Y ten mucho cuidado por que los puñetazos de Liquid hacen más daño que los tuyos.
Cuando haya perdido 1/3 de la fuerza, Liquid hará ataques más rápidos, por lo que te recomendamos que corras hacia él y rápidamente le tires uno o dos puñetazos (no más). En ese momento cuando Liquid intente atacarte con su combo, da una vuelta en circulo y golpéale de dos a tres veces.
Por lo demás no tendrás que preocuparte excesivamente, excepto un lanzamiento rápido y que te hará mucho daño, ten cuidado y esquívalo. Aprovecha cuando termine de correr, ponte a su espalda y golpéale de dos a tres veces. ¿Habrás eliminado definitivamente a Liquid de una vez por todas?
En este punto, el juego te mostrará a Meryl (si superaste la tortura) o a Otacon (si no lo resististe y abandonaste). Lo que significa que si no superas la prueba de la cámara de torturas Meryl muere.

VIDA
MUNICIÓN STINGER
GRANADA PARALIZANTE
MUNICIÓN STINGER
MUNICIÓN STINGER
GRANADA ANTICÁMARA
RATIONS

MAPA: RUTA DE ESCAPE

Ahora tu objetivo será el de escapar (sea cual sea el personaje que te acompañe). Coge la vida que está a tu derecha y corre a la izquierda por el pasillo. Coge la otra vida que está en la esquina de las escaleras. Al poco de entrar en la siguiente habitación saltará una alarma, aprovecha el momento anterior para coger la vida que está al sur del coche. Elimina a los guardias que te persiguen hasta que tu compañero haga funcionar el motor del coche y sube. Usa la metralleta para disparar a los barriles que están enfrente de la verja, cuando exploten el coche seguirá su camino y entrarás al túnel. Habrá dos puntos de control. Elimina a los guardias de ambos...
¿Liquid?, increíble, ha sobrevivido. El te perseguirá en un jeep. Manténte disparándole (usa el modo de visión en primera persona para apuntar mejor) hasta que el jeep caiga. Ahora el final lo dejamos en tus manos ¿podrás tu solo?, seguro que sí.





▶Gray Fox (Ninja) vendrá a tu rescate. La pena es que tras ayudarte a destruir el radar este será asesinado (más bien aplastado) por Rex, una pena.



▲Liquid intentará aprovecharse de tu momento de debilidad ahora que no tienes fuerzas. Por suerte para ti Rex explotará, salvándote el pellejo.



▲¿Meryl estará viva o muerta?. Todo depende de lo que hayamos hecho en la sala de torturas, ya que si nosotros nos rendimos aquella vez, Revolver Ocelot se habrá ensañado con ella.

SECRETOS METAL GEAR

BANDANNA

Conseguirás la Bandanna si terminas el juego y Meryl sigue viva. Ella te la entregará durante el vídeo final. Después de los créditos recibirás tu rango y se te dará la opción de salvar la partida. Para usar este objeto especial carga la partida y empezarás una nueva con el objeto en tu inventario. Su funcionamiento es sencillo, mientras la tengas activada hará que la munición de cualquier arma que tengas en la otra mano sea infinita.

CAMUFLAJE

El camuflaje lo podrás recibir al terminar el juego, si Meryl ha muerto. Otacon te lo entregará durante el vídeo final. Después de los créditos salva la partida Para poder usarlo carga esa partida y al empezar una nueva llevarás ese objeto en tu inventario. Al activarlo serás virtualmente invisible, tanto para guardias como para cámaras. Tan solo serás detectado en zonas especiales (como la escena en la que te persiguen los guardias mientras subes a la torre) o por Perros y Jefes finales.

CÁMARA

Puedes hallar la cámara en la zona donde te encuentras por primera vez a Revolver Ocelot (mira el mapa de la anterior revista y sabrás donde te decimos), en cualquier caso si no la conseguiste la recibirás al finalizar la partida. El único uso que tiene es el de poder grabar imágenes (que se almacenan en dos bloques de la tarjeta de memoria) para poder visualizarlas en un Menú Especial.

FANTASMAS

Hay veces que cuando vas a ver una imagen que acabas de grabar te das cuenta que hay una figura extraña que no estaba en la imagen original, esos son los fantasmas. Te darás cuenta que es así por que aparecerá una nueva opción llamada "Exorcitar" en la esquina de la pantalla. En total hay 43 fantasmas diferentes. Aquí tienes una completa lista de donde puedes encontrarlos:

1. Reflejo del servicio de las mujeres.
2. El pasillo lleno de muertos de la planta B2 del almacén nuclear.
3. Mapa del mundo en la Sala de Control (donde insertas los códigos PAL)
4. Al agacharse a mirar la sangre que dejó Meryl al ser atacada por Sniper Wolf.
5. Cañón de partículas de Rex mientras está en la Base Subterránea
6. Esquina del ascensor
7. La catarata de la Salida Norte que comunica con el Metal Gear Rex.
8. Metal Gear Rex, mientras luchas contra él.
9. Pasaje subterráneo, detrás del segundo pilar.
10. La foto de los Robots del laboratorio de Otacon.
11. La máquina de torturas de la sala Médica.
12. Uno de los contenedores del Almacén.
13. Detrás del cañón de agua en el Cañón.
14. Por encima del agua del puerto.
15. Vulcan Raven muerto.
16. Desde arriba del Helipuerto.
17. En las ventanas de cristal del Laboratorio.
18. Desde la repisa de la Planta Geotérmica.
19. En la esquina inferior del helipuerto mirando hacia el mar.
20. El guardia que está haciendo sus necesidades en el servicio.



▲Si no deseas ver a estos fantasmas en tus fotos usa la opción de exorcisar y problema resuelto.



▲Al ganar la partida aparecerá una nueva opción en la que podremos ver todos los videos uno tras otro, toda una gozada.,

21. Una de las rocas del Cañón.
22. El hombre muerto de la sala médica.
23. El soldado que duerme en el helipuerto.
24. Reflejo en el charco de la cueva.
25. Una de las habitaciones secretas de la habitación llena de armas (donde consigues el PSG1)
26. El suelo electrificado de la Planta B2 del Almacén Nuclear.
27. Al final del conducto de aire.
28. Debajo del ascensor de la Torre B de comunicaciones.
29. El primer túnel que tenemos que atravesar agachados de la cueva.
30. Una foto del cuerpo completo de Decoy Octopus (disfrazado de miembro de DARPA) cuando haya muerto.
31. Dentro del ascensor del Hangar de Tanques.
32. Oculto en la oscuridad en el pasillo en el que te esperaban los 3 guardias al otro lado.
33. En el ascensor de la Torre B de comunicaciones.
34. Cuando el ascensor llega a la planta baja de la Torre B de comunicaciones.
35. Zona poco visible de las escaleras.
36. Al final de la habitación llena de tuberías humeantes en la planta geotérmica.
37. Un trozo de imagen de Kennet Baker.
38. El área destruida de la terraza (Torre de Comunicaciones) por los misiles de Liquid.
39. Kenneth Baker a punto de morir.
40. Cámara de seguridad cerca de las escaleras en el helipuerto.
41. Un trozo de imagen de una cabeza nuclear de la Planta principal del Almacén Nuclear.
42. La celda en la que estaba Meryl.
43. Sniper Wolf muerta.

RANGOS

Aquí tienes la lista completa de los nombres que recibirás al final del título, así podrás saber que tal lo haces (el rango 1 es el más alto y el 12 el mas bajo)

Rango. 1 Hound, Doberman, Fox, Big Boss
Rango. 2 Pidgeon, Falcon, Hawk, Eagle
Rango. 3 Piranha, Shark, Jaws, Orca
Rango. 4 Pig, Elephant, Mammoth, Whale
Rango. 5 Cat, Deer, Zebra, Hippopotamus
Rango. 6 Koala, Capibara, Sloth, Giant Panda
Rango. 7 Chicken, Mouse, Rabbit, Ostrich
Rango. 8 Puma, Leopard, Panther, Jaguar
Rango. 9 Komodo Dragon, Iguana, Alligator, Crocodile
Rango. 10 Mongoose, Hyena, Jackal, Tasmanian Devil
Rango. 11 Spider, Tarantula, Centipede, Scorpion
Rango. 12 Flying Squirrel, Bat, Flying Fox, Night Owl

Los Rangos dependen del tiempo y de bastantes otros factores tales como el tiempo, el número de muertos, veces que guardas la partida, número de curaciones que usas o las veces que te ha detectado un guardia o una cámara.

Rango 1: Termina la partida en menos de tres horas, matando a 25 enemigos o menos, usando una ración o menos y sin continuar ni una sola vez.
Rango 2: Finaliza la partida en menos de dos horas y media.
Rango 3: Matar a 250 guardias o más.
Rango 4: Usar 130 vidas o más.
Rango 5: Ser excesivamente cauteloso y salvar 80 o más veces.
Rango 6: Tardar 18 horas en terminar la partida.
Rango 7: Cualquier combinación entre los puntos 4, 5 y 6.

EL TUXEDO

Después de acabar el juego con ambos finales (salvando a Meryl y dejando que muera) conseguirás una tercera partida guardara (de otro color). Al cargar la partida Snake llevará consigo el Tuxedo a lo largo de toda la aventura.

NINJA ROJO

Si llevas la Bandanna y el Camuflaje al encontrarte a Ninja este aparecerá con un color Rojizo en vez del azulado de siempre. Realmente se parece a Spiderman...

CAJAS

Puedes usar las cajas de Transporte para viajar en los camiones que están en el Helipuerto, Almacén Nuclear y en la Llanura helada. Entra a un camión, usa la caja y en unos instantes arrancará, cuando termine la escena estarás en el lugar que indique la etiqueta de la caja.

LOBOS BUENOS

La primera vez que llegas a la cueva llena de lobos, antes de avanzar acércate a Meryl, golpéala y rápidamente usa la caja de transporte que más te guste. Meryl enfadada dirá a los lobos que te ataquen a lo que ellos responderán meándote. A partir de ahora siempre que uses la caja los lobos pensarán que eres uno de los suyos y no te atacarán. Otra forma de evitarlos es usar una granada aturdidora, así ni los matarás ni te podrán atacar.

MERYL AL DESCUBIERTO

Al descubrir a Meryl en la planta B1 del almacén nuclear esta saldrá corriendo al servicio y si eres suficientemente rápido a Meryl no le dará tiempo de vestirse y la pillarás a medias, con lo cual la mitad de los vídeos los hará en pantys. ¡Genial!

TODOS LOS VÍDEOS

Tras cargar una partida en la que hayamos terminando por lo menos una vez (ya sea con Otacon como con Meryl) en el menú principal aparecerá una nueva opción llamada "Teatro". Ahora podremos disfrutar de cada una de las mejores escenas de Metal Gear Solid, al igual que si se tratase de una película.



TRUCOS

KENSEI: SACRED FIST

PERSONAJES OCULTOS, JEFES Y MODOS EXTRAS

Realmente no hay un "código" que active todo, la única forma de conseguir estos personajes y modos es de forma normal, terminando el juego con uno y otro personaje.

Para hacerlo más fácil y eliminar a tus personajes de forma rápida ve al menú de opciones y ajusta el nivel de dificultad a Fácil (Easy), ajusta el número de combates a uno y el límite de tiempo a 20 segundos por round. Como podrás ver los personajes ocultos tienen más o menos las mismas características que su pareja.



SUB PERSONAJES

Termina el juego Con	Consigue
Yugo	Akira
Yuli	Quintao
Douglas	Cindy
Alien	Steve
Ann	Arthur
Heinz	Kornelia
Hyoma	Sessue
David	Genya

Después de haber conseguido los ocho nuevos personajes entra al modo normal de juego (deja la dificultad en fácil y el tiempo en 20 segundos) y termina el juego con estos personajes...

JEFES

Termina el juego Con	Consigue
Yugo	Zhou
Akira	Kaiya

PERSONAJES OCULTOS

Termina el juego Con	Consigue
Zhou	Kazane (Tiene movimientos del estilo de Hyoma y Sessue)
Kaiya	Jelly/Billy (Billy es su forma alternativa)

PERSONAJES OCULTOS

Termina el juego Con	Consigue
Zhou	Kazane (Tiene movimientos del estilo de Hyoma y Sessue)
Kaiya	Jelly/Billy (Billy es su forma alternativa)

MODO EXTRA

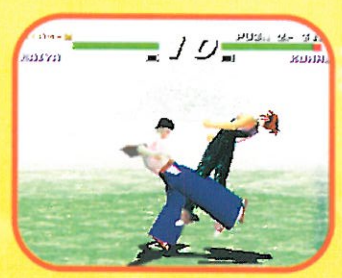
Tras conseguir todos los personajes te aparecerá una nueva opción en el menú principal llamada "Extra mode". Si accedes a el podrás ver un modo especial llamado Running Bugi. El juego es de lo más simple, elige un personaje y corre con el en un circuito contra el relog. No es muy divertido, pero si que es un buen secreto, nada más.



Si has conseguido sacar a todos los personajes ocultos el menú de selección debería estar así.



Jelly y Billy son de lo más grotescos, seguro que nunca habías visto a un pájaro con traje y con grandes conocimientos de artes marciales.



Probablemente este sea uno de los mejores personajes del juego, sobretodo por que (Kaiya) tiene los mejores combos.



Vaya, ¡un nuevo juego!



Selecciona tu personaje favorito y prepárate para correr por este intento de Runnind Wild al estilo Konami.

C3 Racing

TODOS LOS SECRETOS Y TRUCOS

Los trucos que os contamos a continuación se introducen todos accediendo al mapa del mundo, dentro del modo Arcade (muy importante).

CARRERA OCULTA

Pon el cursor de selección sobre Perú y presiona ○, □, R2, R2, R1, R1. Si lo has hecho correctamente oirás un sonido de confirmación. Ahora al acceder a Perú aparecerá una nueva modalidad, accede y prepárate para montar en los coches más veloces equipados con curiosas mejoras.

ACCESO A TODAS LAS PISTAs

Mueve el cursor sobre Africa y presiona R1, R2, R1, L1, □, L1. Si los has introducido correctamente escucharás un sonido de confirmación. Ahora podrás seleccionar cualquier circuito del mapa.

COCHES GTI

Ponte sobre Inglaterra y presiona R1, □, L1, R2, ○. Mueve el cursor hasta encontrar el nuevo modo en el que usar los coches GTI y listo.

COCHES ENANOS

Sobre Estados Unidos presiona □, L1, R2, L2, ○, R1 y oirás un sonido de confirmación. Accede a cualquiera de los mapas y cuando empiece la carrera verás que estás conduciendo un coche de juguete.

Wild 9

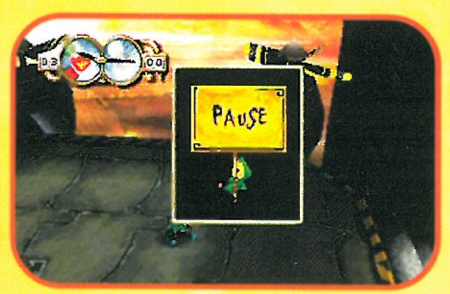
Wild 9 es un juego de lo más complicado, aunque no es imposible, sobre todo si se dispone de estos trucos que recientemente hemos descubierto.

Todos los códigos deberán ser introducidos pausando el juego. Si lo introduces correctamente escucharás un sonido.

CÓDIGO	EFECTO
→ ↑ ← ○ ↑ ○ ○	Modo Tractor Rojo
X ○ R1 R1 △ X △	10 misiles extras
R1 X R1 → □ → □	10 granadas extras
R1 △ L1 ← △ ○ X	Recupera la vida
↑ ← ↓ R2 → □ X	Desbloquea todos los niveles



▲ El truco del Tractor Rojo cambiará la polaridad de tu rayo tractor a fuego, ahora no solo agarrará...



▲ Aquí tienes que introducir los trucos, dentro del menú de pausa. Para acceder a el aprieta START. Podrás meter más de un truco a la vez.

Akuji

SELECCIÓN DE NIVEL

Este truco es un ejemplo perfecto de los códigos que se usan para ver como funciona un programa y "debugearlo" (lo que se hace para ver si un programa funciona bien), al igual que muchos otros trucos que se pueden encontrar en otros títulos, excepto los que sirven para poner a los personajes con cabezas enormes, etc. En cualquier caso, en Akuji podrás acceder a el menú "debug" apretando START durante la partida. En ese momento mantén apretado L2 o R2 mientras pulsas ← ↑ ↑ △ → □ ← △ ↑ ↓ → →. Escucharás un "Ahh..." si lo has introducido correctamente, tras lo cual aparecerá el menú especial. Aprieta X para acceder a el y baja hasta que encuentres la opción para Cambiar del nivel y seleccionalo con X. Serás llevado a un menú con una lista completa de los niveles, aunque tendrás un nivel adicional llamado "Boss Level Select". Elige el nivel al que quieres ir y aprieta X.

INVENCIBILIDAD

Nunca morirás de nuevo, excelto si caes por un precipicio o algo así. Este truco se introduce en el mismo sitio que el anterior, en el menú de Pausa, aprentando START, una vez en el menú de mantén pulsado L2 o el R2 y aprieta → → ← △ X ↑ ○ ←. Escucharás un "Ahh..." si lo has introducido correctamente. Cuando vuelvas al juego podrás ver como la barra de vida nunca baja.



▲ Aprentado X accederás a las opciones del modo Debug, aunque la verdad es que la única interesante es la que te permite cambiar del nivel.

WCW/nWo Thunder

¿Quieres pasártelo bien con Thunder?, pues estás de suerte por que sus creadores no han escatimado a la hora de añadir trucos.

Los primeros códigos los tienes que introducir en la pantalla donde puedes encontrar los menú de empezar partida u opciones.

EFECTO	CÓDIGO
Cabezones	R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, SELECT
Todo Grande	R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, SELECT
Might Meter	L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, SELECT

(Podrás ajustar sus características ofensivas y defensivas en la pantalla de selección de personajes)



▲ Aquí será donde podrás introducir los tres primeros códigos. Si los introduces correctamente oirás un ruido.



▲ Increíble, ahora podremos tener una lucha cara a cara con las bacas más salajes del oeste.

SELECCIÓN DE RING

Si estás cansado escenario del WCW y deseas explorar lugares más "salvajes", te recomendamos que hagas lo siguiente. Accede al menú de opciones desde la pantalla principal y aprieta R1, R2, R1, R2, SELECT. Una vez hecho esto cada vez que aprietes SELECT el escenario cambiará. Sigue apretándolo y encontrarás los Rings secretos. Si quieres apretando L1, L2, L1, L2, SELECT, podrás rotar en la otra dirección.



▲ Nuestra sección de trucos no podía estar sin una buena pantalla en modo cabezón. El segundo código lo agrandará todo, incluso las armas.

LUCHADORES EXTRAS

Normalmente para acceder a cualquiera de los personajes ocultos habría que terminar el juego en el modo campeonato con uno de los personajes normales. De esta forma cada luchador activa solo uno de los otros que permanecen ocultos, con lo que tendrías que acabar el juego con todos. Pero como sabemos que no deseas perder tanto tiempo hemos visto oportuno darte este pequeño y útil código con el que no tendrás que estar luchando durante horas y horas. Ve a la pantalla de entrada principal y aprieta R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SELECT.



▲ Si has introducido bien el código al empezar una partida nueva podrás seleccionar a todos los personajes, incluso a los que estaban ocultos.

De todas formas si lo que deseas es ser un verdadero luchador aquí tienes la lista completa de los personajes ocultos que se activan al ganar en el modo campeonato con un luchador normal.

LUCHADOR	LUCHADOR OCULTO
"Hollywood" Hogan	Eddy Guerrero
Bret Hart	Van Hammer
Sting	Stevie Ray
Lex Luger	Scotty Riggs
The Giant	Horace
"Diamond" Dallas Page	Rey Mysterio Jr.
Raven	Lodi
Saturn	Sick Boy
Goldberg	Disco Inferno
Kevin Nash	Ernest Miller
Scott Hall	The Barbarian
Curt Hennig	Meng
"Macho Man" Savage	Fit Finley
Rick Steiner	Reese
Scott Steiner	Chavo Guerrero Jr.
Chris Jericho	La Parka

LUCHADOR	LUCHADOR OCULTO
Bryan Adams	Eric Bischoff
British Bulldog	Mean Gene Okerlund
Booker T.	Miss Elizabeth
Dean Malenko	Arn Anderson
Wrath	Bobby Henan
Ultimo Dragon	Kimberly
Kidman	Larry Zbysko
The Disciple	Sonny Clono
Chris Benolt	"Mongo" McMichael
Scott Norton	Kaz Hayashi
Konnan	Jimmy Hart
Jim Neidhart	Rick Rude
"Rowdy" Roddy Piper	Mike Enos
Buff Bagwell	Psychosis
Kanyon	Juventud Guerrera
Alex Wright	Rick Fuller



▶ **Introduce el código de selección de Rings en el menú de opciones.**



ALGUNOS MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES OCULTOS

Tras daros los códigos de acceso a los luchadores ocultos nos dimos cuenta que sin los movimientos especiales de cada uno no podríais disfrutar de lo mejor de cada uno de estos, por esta razón hemos decidido añadir esta pequeña lista que incluye los mejores ataques de algunos de los mejores luchadores.

LUCHADORES	MOVIMIENTOS
Eddy Guerrero	
Llave de cintura	→ X □
Corte de tigera	△ □ △
Salto de rana (agarrando)	↑ △ ○ ○
Van Hammer	
Golpe trasero	↑ X □
Golpe Gargola	↑ X X
Bloqueo Salvaje	↑ △ △ △
Scotty Riggs	
Caida atómica	X X ○
Golpe de Brazo	← X ○
Ataque masivo (agarrando)	← △ △ ○
Lodi	
Apisonadora	□ □ □
Plancha Atómica	△ □ □
Conductor de la muerte (agarrando)	↑ X X X
LUCHADORES	**MOVIMIENTOS**
Disco Inferno	
Golpe de piernas	□ □ □
Plancha lateral	△ △ □
Apocalipsis (agarrando)	→ □ X X
The Barbarian	
Golpe trasero	△ △ △
Plancha Gorila	△ ○ ○
Fundición (agarrando)	→ △ △ △
Fit Finley	
Golpe de piernas	□ □ □
Penalización: Muerte	△ □ □
Cripper (agarrando)	→ △ △ □
Chavo Guerrero Jr.	
Llave de cintura	→ X □*
Cambio	X X □
Seguimiento (agarrando)	△ △ △

STREAK



▲ **Te saldrá un mensaje en la parte inferior derecha de la pantalla para confirmar que has desbloqueado a todos los patinadores.**

TODOS LOS CORREDORES SECRETOS

Ahora podrás jugar con cualquiera de los personajes desde el principio, pero tranquilo, por que si sabes que este título ha sido creado por la misma empresa que hizo la serie Jet Moto ve haciéndote a la idea de que te será tan complicado introducir los códigos como en Jet Moto 2. Necesitarás ajustar muchas opciones, empezar una partida y después salir, solo de esta manera servirá el truco.

1. Desde el menú principal elige la opción de Estilo Libre.
2. Selecciόna Sierra.
3. En la pantalla de configuración de la carrera. Elige Time Trial
4. En la pantalla de configuración de la carrera. Elige seis vueltas.
5. En la pantalla de configuración de la carrera. Elige a Edge para 2 Blade en las opciones de competidores.
6. Empieza la carrera.
7. Pausa la partida.
8. Sal de al carrera.
9. En el menú de configuración de la carrera aprieta el botón △ (cancelar).
10. En la pantalla de selección de corredor aprieta el botón △ (cancelar).
11. En la pantalla de presentación aprieta ↑ ↓ L1 R2 R1 L2 ○ SELET
12. Si lo ha hecho correctamente aparecerá un mensaje "Habilitados todos los corredores".

DESBLOQUEA TODAS LAS PISTAS

1. Ve al menú de Opciones y selecciona el nivel de dificultad Streaker.
2. Elige el modo Freetyle.
3. Elige a Jade.
4. En el menú de configuración de la carrera, elige puntuación por acrobacias.
5. En el menú de configuración de la carrera, elige 30000 puntos.
6. En el menú de configuración de la carrera, elige Jade para 4 Blades en la opción de competidores.
7. Empieza la carrera.
8. Pausa la partida.
9. Sal de la carrera.



▲ **Esta es una de las pistas nuevas que podrás activar con estos trucos, la verdad es que están bastante mejor que las ideadas para desde un principio.**

CÓDIGOS SECRETOS PARA DESBLOQUEAR TODOS LOS MODOS

(son los premios que se consiguen al ganar)

Los trucos que puedes encontrar a continuación deben ser introducidos cuando aparezcan los mensajes que confirman que los códigos han sido antivados (esto aparece al activar todas las pistas o jugadores). Tendrás que procurar introducirlos lo más rápidamente posible ya que las ventanas de mensaje aparecerán en la pantalla durante muy poco tiempo.

EFECTO	CÓDIGO
Visión nocturna	SELECT △ □ ○ □ △
Modo Super	○ SELECT
Modo Super Saltos	← ← ← △ → △ → △
Vista en primera persona	□ R2 R1 ○ L1 ← ← ←
Máximo nivel de seguridad	□ △ ○ SELECT ↑ SELECT ↓ △
Turbos infinitos	△ △ L2 □ □ □ R2 ○



▲ **El modo de visión nocturna está genial, aunque no añade nada especial a la jugabilidad.**



▲ Como podrás observar los finales son prácticamente iguales, todos entran en una organización secreta llamada "Clave". Después veras una foto del equipo de desarrollo.



▲ El modo de visión en primera persona es genial, definitivamente te da una experiencia totalmente diferente. No te decepcionará.

TODOS LOS FINALES

1. Elige Freetyle en el menú principal.
2. Elige a Edge.
3. En el menú de configuración de la carrera, elige Prueba de tiempo.
4. En el menú de configuración de la carrera, elige cinco vueltas.
5. En el menú de configuración de la carrera, elige Pierce para Blade 2, Havoc para Blade 3 y pon a Blade 4 en Off en el menú de selección de competidores.
6. Empieza la carrera.
7. Pausa la partida.
8. Sal de la carrera.
9. En la pantalla de configuración aprieta △ (cancelar).
10. En la pantalla de selección de corredor aprieta △ (cancelar).
11. Elige Opciones en la pantalla de presentación.
12. Elige los Créditos mientras mantienes apretado L2. Serás llevado directamente a los vídeos finales.



BUST A MOVE 4

NIVELES EXTRA

Si hacerte todos los niveles termina por volverte loco y ya no sabes como colocar esas dichosas burbujas de colores te recomendamos que pruebes los niveles extra. Para acceder a ellos presiona T, L, R, L, T en la pantalla de entrada. Si los introduces correctamente aparecerá un pequeño colega verde en la parte inferior derecha de la pantalla. Ahora deberás dirigirte al modo Puzzle y elegir Arcade. Al empezar te darás cuenta que los niveles a los que juegas son totalmente nuevos.

TODOS LOS PERSONAJES

Sumando los personajes normales y los extras dispondrás de un total de 16 a elegir. En la pantalla de entrada presiona R, R, T, L, L y escucharás un aplauso. Empieza cualquier partida (da igual el modo) y cuando te salga la pantalla de selección de personajes verás que dispones de muchos más personajes para elegir.

TAROT A BUST

En general al terminar el modo historia es cuando aparece en el menú de opciones este modo de lectura de cartas, pero si conoces el código podrás activarlo en cualquier momento. En la pantalla "presiona start" aprieta U, T, D, T, U y entra al menú de opciones para ver si lo has introducido correctamente. La verdad es que el modo está bien para pasar el rato, pero más vale que a nadie se le ocurra montar un 906 con este juego de tarot... ¿O lo estarán usando ya?

DARKSTALKERS 3: VAMPIRE SAVIOR

PERSONAJES OCULTOS

Al igual que en cualquier buen juego de lucha de Capcom hay "guerreros" que están ocultos y otros que son variantes de los actuales. Para que puedas tener acceso a ellos sigue estas instrucciones que tendrás que aplicar en la pantalla de selección de personajes.

ESPÍRITU MASCULINO

Ponte sobre la caja "?" y aprieta SELECT Cinco veces, después aprieta cualquier botón (X, Triángulo, etc.).



Una vez accedas a este personaje podrás poseer el cuerpo del último enemigo con el que hayas luchado, por esta razón el primero que saldrá será totalmente aleatorio. De esta forma cuando elimines a tu adversario adquirirás su cuerpo para usarlo en el siguiente combate.

ESPÍRITU FEMENINO

Ponte sobre la caja "?" y aprieta SELECT Siete veces, después aprieta cualquier botón (X, Triángulo, etc.).



Al igual que el espíritu Masculino el femenino tiene su característica especial. Creará una copia del enemigo con el que estés luchando. Esto significa que si usas el espíritu femenino lucharás contra tus oponentes con sus propias armas y aspecto.

TALBAIN ALTERNATIVO

Ponte encima de Talbain y mantén apretado SELECT, ahora aprieta los tres puños o tres patadas a la vez.

BISHAMON NUEVO

Ponte encima de Bishamon y mantén apretado SELECT, ahora aprieta cualquier puño o patada.

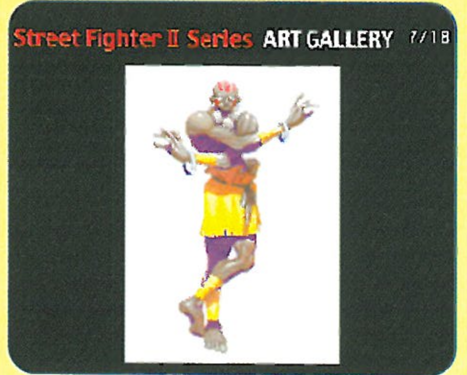
STREET FIGHTER COLLECTION 2

Lo más importante de un título como este es que si sabes algunos truquillos puedes conseguir imágenes y datos para los fans de la saga. Cuando uses por primera este SF Collection 2 veras como el menú de cosas especiales está desabilitado. Dentro de esta opción están encerradas las mejores imágenes de cómo se hizo y realizó esta saga. Para abrirlas tendrás que terminar el juego con cualquier personaje (da igual el nivel de dificultad).



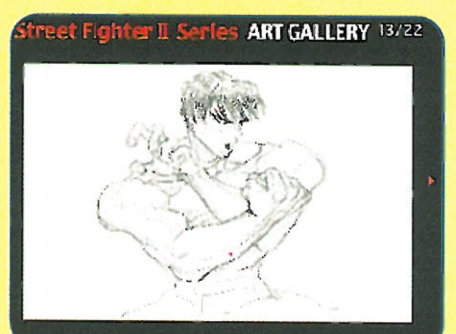
Entra en la opción de Collection y verás como el juego te pide que termines diferentes modos para que se activen las cajas de arte o secretos.

- Termina el campeonato Mundial en la versión de SF II y conseguirás 18 imágenes de arte.



La mayoría de las imágenes de arte nuevas son de personajes individuales.

- Termina la edición de Campeones de SFII y conseguirás 22 piezas de arte para ver.



Algunas pantallas de la edición de Campeones son de lo mejor del juego. Verlo para creerlo.

- Termina el modo Turbo Hyper Fighting de SF II y podrás ejecutar el modo de prueba de sonidos y música.



En el menú de selección de música tendrás acceso a un total de 33 diferentes canciones de acompañamiento.

SOUND REMIX

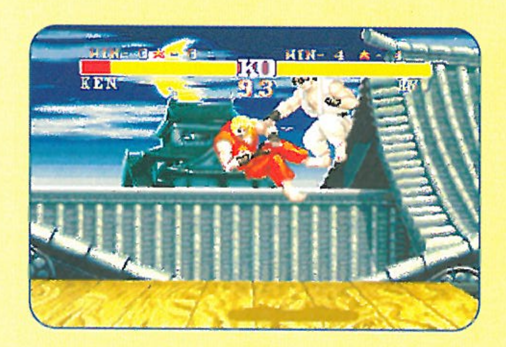
Esta curiosidad aparecerá si has terminado los tres modos del juego (salvando después de hacerlo) en cualquier nivel de dificultad. Una vez dentro podrás lanzar diferentes sonidos, desde los clásicos de la recreativa hasta los más nuevos.



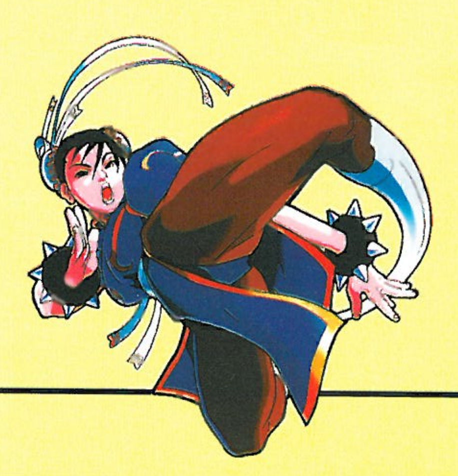
Una vez activada la opción de Sound Remix podréis encontrarla en la parte inferior del menú de opciones.



Si tu y un amigo empezáis una partida (tras conseguir todo lo anterior) tendréis acceso a nuevas opciones, desde la velocidad hasta el tipo de fondo en el que luchar.



Para a los que les gustó de verdad SF II les recomendamos que se metan en el modo Deluxe Versus Mode, es de lo mejor de todo el juego.



FUTURE COP LAPD

Las siguientes claves de acceso se introducen en la pantalla de petición de password al entrar en el modo Guerras del Crimen o Asalto armado, una vez activadas hay algunas condiciones. Cada código activa o cierra algunos modos en determinado, de esta forma si no quieres destriparlo por completo siempre podrás usarlos poco a poco.

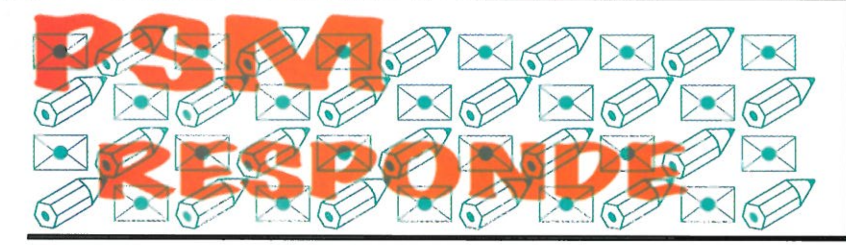
PASSWORDS	EFECTO
DISYFISLFY	Todas las misiones del modo Guerras del Crimen y Asalto abiertas.
DITIFISLFL	Todas las misiones del modo Guerras del Crimen y Asalto bloqueadas.
DYPYFASRHR	Todas las misiones del modo Guerras del Crimen y Asalto abiertas. Armas ocultas activadas.
SIFRGYBERR	Todas las misiones del modo Guerras del Crimen y Asalto bloqueadas. Invencibilidad activada.
SYMRGOBRRL	Todas las misiones del modo Guerras del Crimen y Asalto bloqueadas. Armas ocultas activadas.
DYSIFASRHY	Todas las misiones del modo Guerras del Crimen y Asalto bloqueadas. Todas las armas
DYTIFASUHL	Todas las misiones del modo Guerras del Crimen y Asalto abiertas. Todas las armas. Armas ocultas activadas. Invencibilidad activada.



Si introduces el código que activa las misiones y vuelves al menú principal verás que ahora tienes acceso a todos los vídeos.



El vídeo final es de lo más extraño... de lo más raro.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección: PSM C/ José María Galván nº 3, 1. Madrid.

Tío Alberto y Tío Sebas.

Algunos os quejáis de que no se ha publicado vuestra carta, os queremos decir que no desesperéis ya que no podéis imaginar la cantidad de cartas que hemos recibido en estos 2 primeros números y no tenemos espacio suficiente para publicarlas todas, aunque como veréis esta es una de las secciones que más hemos ampliado, claro hasta un límite. Gracias a todos porque es una pasada saber la acogida que hemos tenido por vuestra parte, nos sentimos orgullosos y os estamos agradecidos por ello. Por cierto, han sido varias las cartas que hemos recibido dándonos un tirón de orejas por un fallo aparecido

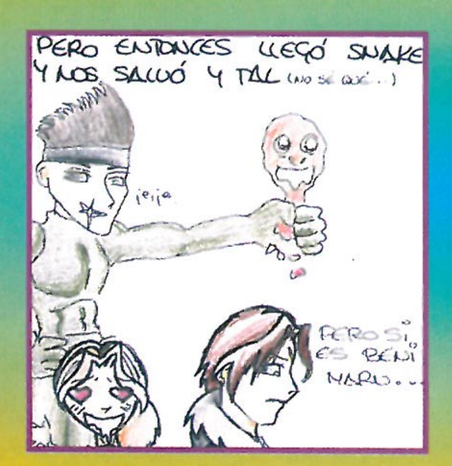




LAS AVENTURAS









en la primera parte de la guía de MGS. Efectivamente el Mac se volvió loco y repitió varios pies de foto sin que nos diéramos cuenta, estos Mac... Pedimos perdón por ello aunque nos alegramos de que nos lo hayáis dicho porque esto quiere decir que os leéis la revista de cabo a rabo, y eso si que es un puntazo.

SUGERENCIAS

Pablo Pérez García
Gavá (Barcelona)

P.- Hola amigos de PSM, me llamo Pablo y tengo 14 años y mi padre me compró la Playstation para reyes, con la que estoy muy contento. Querría exponer mis dudas y sugerencias sobre algunos juegos y vuestra revista. Respecto a Gran Turismo, tengo 500.000 Cr para comprarme un modelo especial, teniendo en cuenta que tengo el GTO con todo a tope, ¿Cual me recomendáis? ¿Hay algún truco para conseguir dinero?.

R.- Otro mas que se une al club de los "playstationeros" y "PSMeros", bienvenido. Con 500.000 Cr te recomendamos 2 modelos especiales. Puedes coger el GTO LM Edition que comprobarás que no tiene nada que ver con el que tú tienes, o si quieres cambiar de modelo te aconsejamos el Subaru Impreza Rally Edition que nos parece el mejor coche del juego (esto es una opinión nuestra) una vez lo configures tal y como te indicábamos en nuestro nº 1. Con respecto a lo del truco para conseguir dinero, estamos trabajando en ello y muy pronto os daremos uno que nos estamos currando; paciencia.

P.- He oído hablar de un aparato llamado JAM, ¿Para qué sirve? ¿Merece la pena comprárselo?

R.- El JAM es una especie de adaptador para poder ver los juegos de la Play en el monitor del PC. Sobre si merece la pena comprárselo, hombre depende, si tienes un PC y tu padre te pone problemas a la hora de que uses la tele para jugar, pues sí. Pero vamos si es sólo por el capricho de jugar a la Playstation en un monitor de PC la verdad es que hay que pensárselo, porque con un cable RGB vas a ver los juegos mejor y encima es más barato.

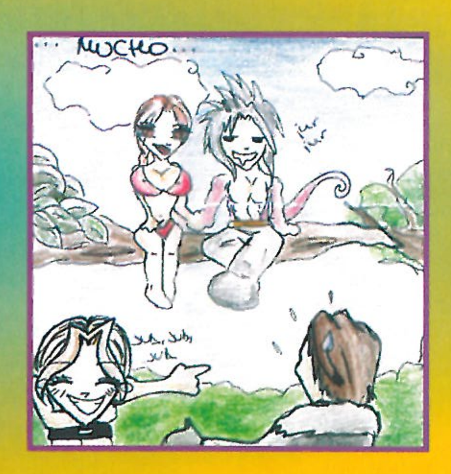


P.- Tengo Tekken 3 y Rival Schools, ¿Qué otros juegos de lucha me recomendáis?

R.- Nuestro querido Dead or Alive; Soul Blade, que además de ser una maravilla está en Platinum y Bloody Roar 2 que saldrá

DE NIMÚE







en breve.

P.- ¿Silent Hill será mejor que Resident Evil 2? ¿En qué aspectos?

R.- Lo que si sabemos seguro es que contará con un argumento muy similar aunque por lo que hemos podido ver será algo mejor en el apartado gráfico. De todas formas hablaremos de él cuando lo hayamos analizado ya que parece que va a sufrir un nuevo retraso en su aparición por estas tierras. ¡Estos tíos de Konami ...!

P.- No tengo ningún juego de rol pero todos mis amigos me dicen que son una pasada y que me recomiendan Final Fantasy VII. ¿Os parece que me lo he de comprar o espero al VIII?

R.- Pues en esta ocasión tus amigos tienen toda la razón del mundo y te han aconsejado bien. Nosotros te recomendamos lo mismo, así que ya estás tardando en comprártelo.

P.- Por último querría proponer una sección de compraventa en vuestra revista ¿Qué os parece?

R.- A nosotros nos parece bien, pero sois vosotros los que la podéis hacer poniendo en vuestras cartas si queréis comprar o vender algo, nosotros lo publicaremos encantados.

SOBRE METAL GEAR....

Josué de Miguel García
Alicante

P.- Hola amigos de PSM, me llamo Josué y tengo 13 años. Necesito ayuda para mi Metal Gear Solid. Tengo el americano y estoy casi al final del juego. Me gustaría saber dónde se encuentran los 3 objetos para el monstruo final.

R.- Primero decirte que merece la pena esperar al juego en castellano, ya que se te pueden haber pasado muchas cosas por alto e incluso que hayas llegado a un final distinto, a no ser que domines el inglés como una Margaret Thatcher cualquiera. De todas formas en este mismo número tienes la solución final del juego con la segunda parte de la guía, ¡nervioso!.

P.- ¿Qué juego me recomiendas estilo MGS que no sea Syphon Filter?

R.- ¿Has probado con Tenchu? No es tan bueno como MGS, pero es del mismo estilo y además está muy bien.

P.- Tengo el Colin Mc Rae y me encantan los de coches. ¿Me compro el Gran Turismo o me espero al 2?

R.- Gran Turismo es otro de esos juegos obligatorios para cualquier poseedor de una Playstation, nuestro consejo es que te hagas con él y luego con el 2, no te arrepentirás.

P.- ¿Son verdad los rumores de que no va a salir el Parasite Eve en España?

R.- Si, son verdad. Aunque también son verdad los rumores acerca de que Square va a montar una sede en Europa, mas concretamente en Inglaterra, con lo que entonces cambiarían mucho las cosas. Si ese proyecto llegara a realizarse no sólo saldría aquí Parasite Eve, sino también Ehrgeiz, Einhander, Brave Fencer, Xenogears, etc. (Y sería la repera, vamos)

DON PERFECTO "EL ENTERAO"

Israel T.
Móstoles (Madrid)

P.- Hola locos, os escribo desde el mas allá (bueno desde Móstoles) y tengo unas cuantas cosas que contar sobre la PSM. Allá vamos.

R.- Antes de empezar a contestarte queremos agradecerte a ti y a todos los que nos mandan críticas, ya que en este mundo no existe nadie perfecto (tú tampoco, como verás más adelante) y es de éstas de donde se aprende a no cometer fallos y a hacer esta revista todavía más a vuestro gusto. De todas formas queremos aconsejarte que cuando hagas una crítica te documentes mejor y sobre todo que preguntes. Y ahora como tú dices: Allá vamos.





P.- La revista en general está bien pero la portada (de la que tanto alardeáis), el reportaje de periféricos y la sección Monitor, están copiados de la edición americana (aunque claro eso lo admitís en el editorial, ¡Ay! ¡Ay!).

R.- Bien, de la portada no alardeamos nada ya que sois vosotros los que habéis dicho que os mola, y es que pensamos que os gustaría más una portada diferente a la de cualquier otra revista del sector. Con respecto al resto de reportajes que dices hemos copiado de la americana, queríamos hacerte una observación al respecto y es que no es lo mismo copiar una cosa que tener licencia para publicarla con nuestras propias palabras y puntos de vista. Si lo hemos hecho así es para que os enteréis antes que nadie de las noticias que se cuecen mas allá de nuestras fronteras, gracias al trabajo de nuestros colegas americanos y te repetimos que esta revista cuenta con la licencia de la americana pero está hecha aquí por nosotros, los juegos los analizamos nosotros (ya que no suelen coincidir nunca con los lanzamientos de allí), las noticias de aquí, las damos nosotros, etc. Así pues de copiar nada majete que nos lo curramos bien currao y encima tenemos la suerte de tener corresponsales en Japón y USA permanentemente de los que recibimos información antes que nadie, ¡Toma ya!

P. Hay algunos fallos de impresión como el de la página 94 donde la foto de Jackie Chan tapa el texto de los comentarios del TD5 y del Tommy Makkinen.

R.- Cierto compañero, vemos que te empapas la revista y eso es un orgullo para nosotros. En el nº 2 ya se corrigió, así que a otra cosa.

P.- Hay más fallos, bandera es con B y no como podéis leerlo en la página 54 (A EXAMEN: Tiger Woods 99, cuadro "Golf emocionante" pie de 1ª foto)

R.- Tienes razón, a todos se nos salta alguna vez alguna tecla. Por cierto, en tu carta, en la parte que titulas "Cuestiones", en la segunda cuestión dices: Quiero emitir mi opinión sobre lo que (he) leído en vuestra revista: que Sony va ha producir juegos... Como ves todos cometemos fallos; te has comido (he) y ese ha es sin h; no pasa nada por estas tonterías, hombre.

P.- Atención, el truco de Apocalypse está mal escrito: Para conseguir la invencibilidad el código que hay que pulsar (tras mantener



L1 presionado en la pausa) es ABAJO, ARRIBA, IZQ., IZQ., TRIÁNGULO, ARRIBA, DCHA. , Y!!ABAJO!!, además el tercer código no es para elegir nivel sino para ir a una determinada sección del nivel que estás jugando.

R.- Gracias por la aclaración, y ahí queda escrito como tú nos lo has remitido.

P.- El Escaparate está genial pero decir que Heart of Darkness es muy difícil (como siempre repetís también en la radio) cuando no comentáis nada del Wild 9 (en mi opinión mucho más difícil) es un error.

R.- Como podrás leer en el encabezamiento de la sección Escaparate decimos que las opiniones de los juegos son nuestras, esto no quiere decir que haya gente más hábil para unos juegos que para otros, por eso esta revista es independiente y toda ella expresa nuestras opiniones, basándonos en nuestra experiencia, esperando que os sean útiles y os sirvan de referencia a la hora de decidiros por éste u otro juego. ¡Ah! y el Heart of Darkness es "mazo" de difícil digas lo que digas.

P.- La "Estrategia de Crash 3 es algo liosa y en el reportaje de periféricos no nombráis la dirección de Gamesource (fabricante de Virtual Pistol), aunque claro lo habéis copiado de la americana.

R.- ¡Y dale con que lo hemos copiado de la americana! ¡Que plasta eres tío! Lo que ocurre es que la sección de periféricos no es una sección de publicidad y en ella sólo nos limitamos a analizar los que nos parecen mejores y los más curiosos o extravagantes, a pesar de que algunos de ellos no van ni a venir por estas tierras.

P.- La parte de "A EXAMEN" está bien, pero puntuáis los juegos demasiado alto, como casi todas las revistas y eso son detalles que debéis arreglar ahora que tenéis tiempo para no ser como los demás.

R.- Los juegos son puntuados basándonos en 5 conceptos y hallando su media aritmética, y te aseguramos que su puntuación es la que más justa nos parece, si un juego nos ha parecido bueno no lo vamos a tirar porque sí y viceversa. Aún así te recomendamos que compares nuestras notas con las de las demás revistas.

P.- Ah, por cierto Ridge Racer Type 4 tiene 2 Cd's así que ponerlo bien en la incubadora.

R.- Pues te has colao bacalao, el juego sólo ocupa un Cd, el otro contiene un catálogo con los próximos lanzamientos de Namco, además de una opción para jugar a los anteriores Ridge Racer a 50 frames que es una pasada; esto en lo que respecta a la versión japonesa. Lo que todavía no nos han confirmado es si la versión PAL incluirá este Cd, aunque casi podemos asegurar al 100 por 100 que sí. Esto ya se ha hecho algunas veces con juegos como el ISS Pro 98 que incluía una demo de Metal Gear o el propio Metal que vendrá con una de Silent Hill, pero esto no quiere decir que el juego tenga dos Cd. En las secciones de "Incubadora" y "A Examen" cuando hablamos del número de Cd's, nos referimos a los que ocupa el juego, no a los que traen demos. ¡Que lo sepas torpedo!

El resto de la carta te la contestamos resumida con las

cosas que nos parecen de mayor interés para todos dada la gran extensión de la misma, ¿No se te acabaron los folios?

- Resident Evil Dual Shock Version no va a salir en España como dices.

- Tampoco estamos de acuerdo con lo de que los juegos NTSC sean mejores o más rápidos que los PAL, ya que estos últimos cuentan con menos líneas en pantalla y por lo tanto van más rápidos, si no compara el Gran Turismo japonés con el Europeo.

- En cuanto a lo de las consolas con el chip ya hemos repetido hasta la saciedad tanto en la revista como en la radio que nosotros estamos en contra de la piratería y del chip incluso hasta para jugar a juegos importados aunque sean originales. Las compañías distribuidoras de aquí hacen una labor digna de admiración y se lo curran mucho para traer y traducir juegos, ofreciéndonos un nivel de atención a los usuarios más que aceptable como para que nos dediquemos a comprar juegos de importación en tiendas de dudosa legalidad que lo único que hacen es cobrarte un pastón por juegos que a ellos les cuestan cuatro duros, todo por tener el jueguecito en cuestión unos meses antes que los demás. Bien, cada uno puede hacer lo que quiera con su dinero, como si lo quiere tirar.

Bueno, esperamos haberte aclarado todas tus dudas y confiamos en que nos vuelvas a escribir ya sea para decirnos lo que te gusta de la revista como lo que no. Por cierto ten piedad de nosotros y haz las cartas un poquito más breves, esta te la publicamos casi íntegra por ser la primera. Un abrazo Israel.



DESDE "AQUOPOLIS" CON AMOR

Francisco Sánchez
Villanueva de la Cañada (Madrid)



P.- Soy un colega de Villanueva de la Cañada y os quiero realizar unas preguntas que me gustaría que salieran en la revista. ¿Me podéis decir un par de trucos de Resident Evil 2, Fifa 99, Colin Mc Rae, Fórmula 1 y Ace Combat 2?

R.- Sólo un truco por carta, porfa... En el F1 98 introduce como nombre de piloto CHEESY POOFS o GO COWS y verás lo que pasa. El de Resident lo tienes en el nº 2 de la revista.

P.- En Gran Turismo ¿Cuál es el mejor coche? ¿Y el que menos derrapa en las curvas?

R.- Hombre, lo del mejor coche es la pregunta del millón; va mucho en las preferencias de cada uno. A nosotros el que más nos gusta en conjunto es el GTO equipado a tope. Los que menos derrapan (suponemos que te refieres a los que menos se piran en las curvas) son el Subaru Impreza Rally Edition y el GTO LM Edition. Eso sí te aconsejamos que los configures tal y como explicamos en el nº 1 de PSM y alucines.

P.- ¿Hay tarjetas de memoria con más de 15 bloques de Sony y que sean fiables?

R.- De Sony sólo las hay de 15 bloques. En cuanto a las que no son de Sony, sólo nos han dado buen resultado las de 1 mega (o sea 15 bloques) y son tan buenas como estas. Las hay hasta de 700 y pico bloques y más pero utilizan sistemas de compresión de datos y a nosotros ya nos han fallado mas de una vez, aparte de que son bastante caras.

P.- El padre de un amigo mío le ha puesto el chip a su hijo y me ha dicho que la videoconsola no tiene por que estropearse (El padre es informático) ¿Es verdad?

R.- Si lo dice el padre de tu amigo... él sabrá. Por cierto, pregúntale al padre de tu amigo, dado que es informático, que le parecería si creara un programa que fuera la bomba de bueno, lo publicara, fuera un éxito y llegara un listillo y se forrara pirateándolo y vendiéndolo a mitad de precio por ahí, a ver que opina.

P.- ¿Cuándo van a sacar los juegos protegidos para no ser grabados?

R.- Pues según tenemos entendido Metal Gear ya viene con un sistema de protección consistente en un código que sólo se puede encontrar en las copias originales, y algunos más que irán saliendo poco a poco.

P.D. ¡Larga Vida a PSM!
R.- ¡LARGA!

TRUCO PARA ISS PRO 98

Daniel Sánchez Rodriguez
Madrid

P.- Hola chavales, me llamo Dani y os escribo para que me resolváis unas pregun-



tillas y para daros un truquejo. ¿Cuál es el mejor juego de tenis para PSX?

R.- De los que hemos probado, el más completo en cuanto a jugadores reales y competiciones se refiere, es Actua Tennis. El que nos ha parecido más divertido y jugable es Tennis Arena, por sus golpes superespeciales y los personajes tan estrambóticos que salen; además las pistas son una rayada, imagínate jugar en la cubierta de un transatlántico en el que la pista no deja de moverse de un lado a otro con el vaivén de las olas y cosas así.

P.- Teniendo Gran Turismo ¿Merece la pena comprarse Ridge Racer 4?

R.- Sí, porque son dos juegos completamente diferentes.

P.- ¿Sacarán Colin Mc Rae para Platinum?

R.- Los de Proein no nos han dicho nada al respecto, pero si tuviéramos que apostar por algo lo haríamos por el sí.

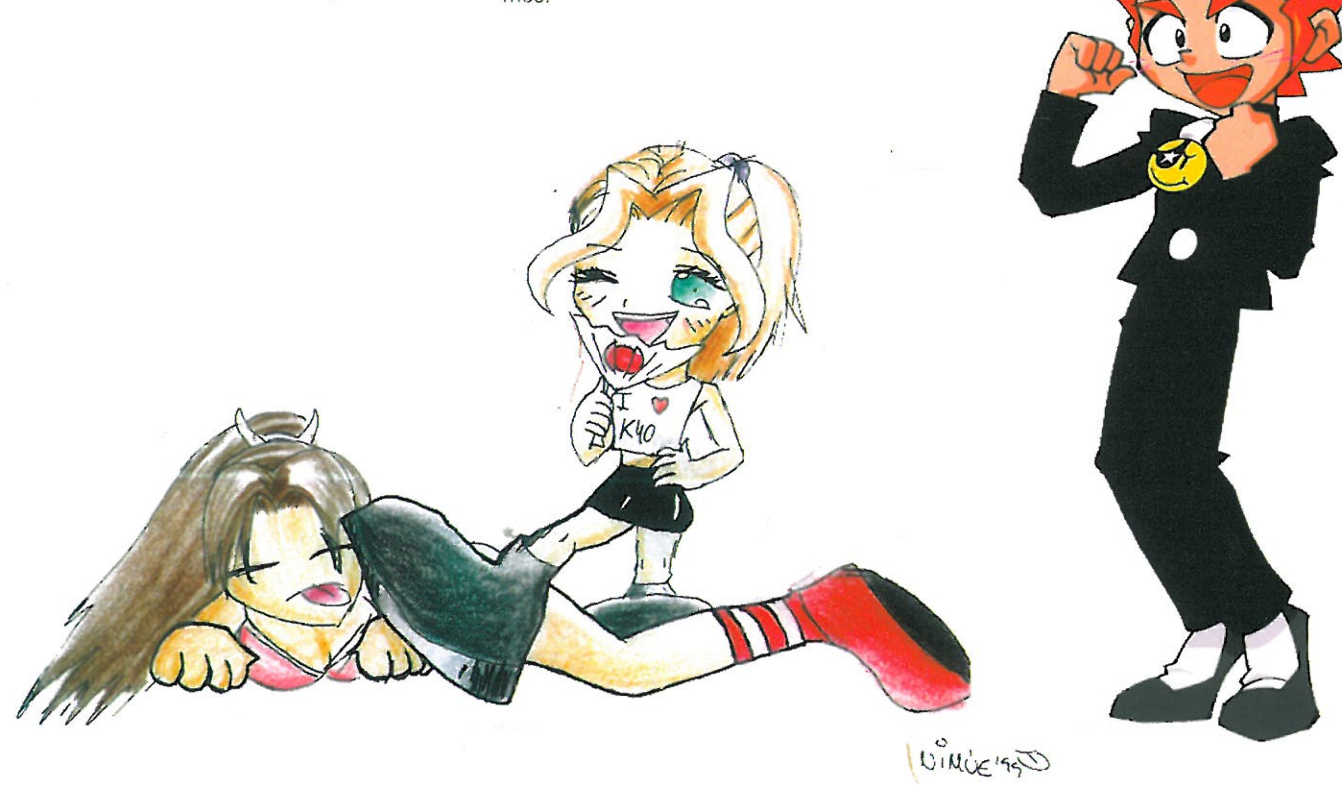
P.- Cual me recomendáis ¿Time Crisis o Point Blank?

R.- Time Crisis es más bonito, más espectacular y está disponible en Platinum, lo que pasa es que se queda un poco corto. Nosotros preferimos Point Blank que es menos bonito pero más largo y divertido; tenías que ver los piques que hay en la redacción cuando jugamos las competiciones por equipos, las risas se oyen a varios cientos de metros. Por cierto, menos mal que la G-Con no dispara balas, porque si no yo sé de alguno que ya se hubiera llevado más de un tiro en el culo.

Gracias por el truco tío, aquí te lo publicamos.

ISS Pro 98

En el menú principal, colócate en Exhibition Game y pulsa: arriba, arriba, abajo, abajo, izq., dcha., izq., dcha., círculo y X. En la pantalla de selección de equipos,



mantén pulsados L1 y R1 a la vez y podrás jugar con el Stars Team.

UN HOMBRE Y UNA CONSOLA

David Pérez Pérez
Zaragoza

P.- Saludos colegas, os mando esta carta para que me resolváis unas preguntillas y exponer unas ideas relacionadas con los juegos y los periféricos de la Playstation, mi querida y única consola de momento. Pero tranquilos que sólo la cambiaré por la futura Playstation 2, que arruinará a los ilusos de Dreamcast, que se creen que por agotar todas las existencias en un día su consola tiene futuro. Que sepan que dejaron tirados a todos los usuarios que depositaron la confianza en sus consolas, todo era un camino de rosas hasta que sacaron su "pedazo" de Sega Saturn. El primer fallo que han tenido al sacar apresuradamente la Dreamcast es que no se han dado cuenta de que no tenían juegos apenas.

R.- (Nota de la redacción: es una opinión tuya la cual respetamos y nos limitamos a publicar)

P.- Después de criticar un poco a lo que sí se puede llamar competencia paso a haceros unas preguntillas. ¿Me recomendáis comprarme el Joystick Arcade Stick de Asciiware para juegos como Tekken? A parte cítame tres juegos compatibles con el periférico que tengan como mínimo un notable en tus preferencias.

R.- Que nosotros sepamos es compatible con todos, aunque sinceramente, para jugar a Tekken preferimos el Dual Shock. Aparte de Tekken te recomendamos Dead or Alive (como siempre), Soul Blade (que además está en Platinum) y el fabuloso Bloody Roar 2, una maravilla que cuando leas esto ya estará a la venta o a punto de salir.

P.- Medievil me han dicho que está bastante bien; dentro de este género ¿Qué juegos me aconsejaríais pillarme?

R.- A parte de Medievil, que te recomendamos, tienes otros como Tai-Fu que es bastante divertido o el increíble Legacy of Kain: Soul Reaver del que tienes mucha información en este mismo número.

P.- En los juegos de carreras estoy mas perdido. Tengo Gran Turismo, pero necesito otro juego que me dé algo más para poder dejar el estrés de los estudios (mentira) pero no sé por cual decidirme: Motorhead, Colin Mc Rae, Rollcage, Need for Speed IV, Ridge Racer Type 4, Test Drive 5, Toca 2. ¿Cuál me cojooo?

R.- Son todos grandes juegos, nosotros estamos enganchadísimos con el RR4 y el NFS Road Challenge, Tú mismo, alquílatelos y compra el que más te mole.

P.- Por último despedirme y daros las gracias por haber publicado un pedazo de revista que sólo se la pueden permitir los usuarios de Playstation.

R- Sólo porque hay usuarios como los de Playstation nos podemos permitir el lujo de sacar revistas como esta que tanto te gusta. Gracias tío, es el piropo más bonito que nos ha llegado a la redacción. Tienes un café pagado.

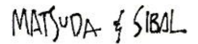
EL CHIP BUENO, EL FEO Y EL MALO

Jesús Abel Jiménez Tizón
Móstoles (Madrid)

P.- Hola gente de PSM, soy de Móstoles y escribo para que me respondáis a unas cuantas preguntas. Para empezar los reyes me trajeron la PSX y los juegos Gran Turismo, Tomb Raider III y Apocalypse. Tengo dos amigos, uno se llama Víctor y otro Javi que se van a poner el chip multisistema. Yo les digo que se romperá la consola, pero me sueltan que hay dos chips; el pirata que es el malo y el normal que es más caro, pero a mí no me convencen, ¿Qué puedo decirles para que no se pongan el chip?

R.- Las risas que se han oído en la redacción cuando han leído lo del chip bueno y el malo todavía suenan por los pasillos. Lo primero que tienes que decirles a tus amigos es que no se enteran ni del Telediario. No hay chips "originales", son todos piratas, lo que puede ocurrir es que en algunos sitios cobren más por instalarlos que en otros; depende de lo que quiera abusar de vosotros el "pirata" que os lo instale. Con respecto a lo de que si la consola se estropea o no, también depende del que lo monte, si es o no un manazas. En cualquier caso pierdes la garantía y eso es algo a lo que no te aconsejamos que te arriesgues.

P.- Si metes en una consola con el chip un



juego original, ¿Se daña el juego?

R.- Pues no. No todo el mundo utiliza el chip para poner juegos piratas. Hay gente que sólo lo quiere para poder jugar con programas importados originales.

P.- Un amigo me ha dicho que tiene un truco para que en el Tomb Raider I, II o III puedas desnudar a Lara. ¿Es verdad? ¿Si lo tenéis me lo podéis dar?

R.- Jo, tío dile a tus amigos que dejen de tomarte el pelo y fíate más de lo que ha salido en todas las revistas de videojuegos que son las que tienen la verdadera información sobre éstos. Lo del truco para despelotar a Lara es un vacile que se montó un tío de Internet trucando imágenes del juego. Te garantizamos que si fuera verdad, habría salido como portada de todas las revistas. Ay, Ay, Ay...

P.- ¿Qué juego es mejor de coches? (De mejor a peor): Toca 2, Colin Mc Rae, Gran Turismo, C3, Test Drive 5 y Fórmula 1 98.

R.- Te los ordenamos de mejor a peor y te añadimos tres que te faltan: Gran Turismo, Colin Mc Rae, Need for Speed Road Challenge, Ridge Racer Type 4, Fórmula 1 Test Drive 5, C3 y Fórmula 1 98.

P.- ¿Qué juegos de miedo van a salir dentro de poco? ¿Van a ser mejores que Resident Evil? ¿Podéis poner de que van?



R.- Silent Hill tiene una historia parecida al Resident, aunque se va a retrasar un poco sobre la fecha que estaba prevista. Cuando te compres el Metal Gear (suponemos que lo comprarás) verás que contiene una demo de este juego para que te hagas una idea de lo que va. También saldrá, aunque algo mas tarde, Dino Crisis, de los mismos programadores del Resident y sobre el que tienes información en este mismo número. Otro que se nos ocurre es Siphon Filter, que aunque no sea de miedo sigue la misma mecánica de juego que los otros; es bastante bueno y está a punto de salir a la venta. Lo de si van a ser mejores lo diremos cuando los comparemos.

P.- ¿Pondréis en la incubadora información sobre Silent Hill?

R.- Por supuesto que sí, en cuanto nos la facilite Konami.

EL MUNDO ES UN PAÑUELO

A.F.B.
Bilbao

P.- Hola revisteros, revisteras, revistadores y revistadoras. Espero que me publiquéis esta carta en la revista número uno en portadas del mundo entero; su nombre ya lo dice: PSM Portada Super Molona. Por cierto os mando este paquete de pañuelos de papel para que veáis su curioso nombre.

R.- Pues si que es curioso, sí. Publicamos una foto del paquete de pañuelos en cuestión para que todos lo veáis. ¿Qué querrá decir aquí PSM? ¿Pañuelos Sopla Mocos?

P.- ¿Ha comprado Sony a Psygnosis?

R.- Pues sí.

P.- ¿Se sabe qué modos y opciones tendrá Gran Turismo 2?

R.- Pues lo único oficial que sabemos es que tendrá más de 400 coches, que contará con marcas europeas como Rover, Peugeot y algunas más.

P.- ¿Es verdad que llamando a los números de tfno. que vienen en las instrucciones de los juegos te puedes sacar las guías oficiales de ellos?

R.- Depende de cada compañía, algunas incluso facilitan hasta trucos. Llama y prueba.

P.- ¿En los juegos de coches se pueden guardar todos los que hay en el garaje?

R.- No entendemos muy bien la pregunta, pero vamos, si guardas el juego en la tarjeta de memoria salvas todo.

P.- ¿Van a tener todos los números de vuestra revista 100 páginas?

R.- Eso todavía no lo sabemos ni nosotros. Tiempo al tiempo.

P.- Si enciendes la Play sin meter ningún juego, sale un menú de memory card o música, ¿Se puede con el de música hacer composiciones al estilo de Music?

R.- No, el menú de música es sólo para usar la Playstation como un reproductor de Cd's musicales, ni más ni menos.

P.- Recomendarme un volante barato y majo que sea compatible con todos los juegos de carreras.

R.- El Mad Catz nuevo está bastante bien, no es de los más baratos pero sí de los mejores.

P.- ¿Hay alguna forma de ver el Play Games en Bilbao?

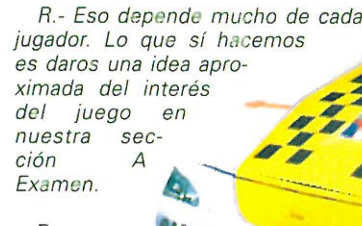
R.- No tío, lo sentimos pero el Canal 7 sólo se ve en Madrid.



Pasamos tu carta a las TV nacionales a ver si te hacen caso y nos contratan...

P.- Podríais poner el número de horas reales que tiene cada juego.

R.- Eso depende mucho de cada jugador. Lo que sí hacemos es daros una idea aproximada del interés del juego en nuestra sección A Examen.



P.- Podríais anunciar vuestro programa de radio en la revista.

R.- La propuesta publicitaria con la radio ya está en marcha, depende de lo que tarden en aprobarla.

P.- Ya que vuestra revista acaba de salir y la PSX lleva tiempo en el mercado podríais abrir una sección que se llamara el asilo o algo así en la que habléis de juegos de la gama Platinum o de otros normales que lleven ya tiempo.

R.- Creo que en el próximo número vamos a analizar ya algún juego de Platinum. Lo del asilo lo tendremos en cuenta, ya que el nombre nos parece original.

P.- Una queja para Konami: Señores de Konami, ¿No les parece que es mejor poner una sede de Konami en España en la que traduzcan juegos como Metal Gear Solid? Los alemanes pasan de nosotros, como son un país más pequeño que el nuestro y no traducen juegos al alemán... Si España es más grande digo yo que tendrá más tiendas y más demanda. Un saludo. AFB desde Bilbao.

R.- Te podemos asegurar que tanto los de Konami España como nosotros tenemos más ganas que tú de que se cumplan tus deseos. Gracias por las sugerencias y Agur.





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 4.320 pts. (20% de descuento sobre el precio de portada. Estranjero 45$

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **.C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **.Población:** ....
C.P. .... **.Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

..................., **a** .... **.de** .... **.de 199...**
(Provincia) (Fecha) (Mes)





a PSM y participa en el sorteo de 10 juegos
FORMULA 1 '98 de Psygnosis

Consigue uno de estos 10 juegos, enfundate en tu casco y compite con los mejores. Vas a necesitar mucha suerte y control de ti mismo si no quieres que te comparen con tu abuela



y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertaiment.





¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

Alundra



Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

Breath of Fire III

Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos)

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo

Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos.

El quinto Elemento

Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.

Final Fantasy VII

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Granstream Saga

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Hard Edge

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

Legacy of Kain

Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Men in Black (Hombres de Negro)

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

Metal Gear Solid

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Nightmare Creatures

Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

ODT

Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tenchu



A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida

de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Resident Evil

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Direc-tors Cut

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este.

Tomb Raider

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol que tengan unos conocimientos decentes de Ingles, ya que solo está traducido el manual.

Beat'em up (o juegos lucha)

Bloodlines

Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Bushido Blade

El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Cardinal Sin

Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.

Dead or Alive

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Dragon Ball Final Bout

Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

Figting Force

¿Os acordáis del clásico Double Dragon de las recreativas en el que teníais que ir peleando contra cientos de enemigos iguales en scroll lateral?, pues esto es lo mismo pero en 3D, ni más ni menos. Eso si, con efectos de explosiones a todo color y con unos gráficos decentes. Un perfecto Double Dragon llevado a las 3D.

Kensei: Sacred Fist

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

Marvel Superheroes

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

Mortal Kombat Trilogy

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Mortal Kombat IV

Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.

Psychic Force

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Soul Blade

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

Street Fighter Alpha 2

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

Tekken

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

Tekken 3

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Rival Schools

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

Victory Boxing 2

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Xmen vs Street Fighter

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

C3 Racing

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos





jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Colin Mc Rae Rally

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

Destruction Derby (Platinum)

Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.

Destruction Derby 2 (Platinum)

Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum)

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Formula 1 (Platinum)

El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.



Fórmula 1 98

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer

El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo

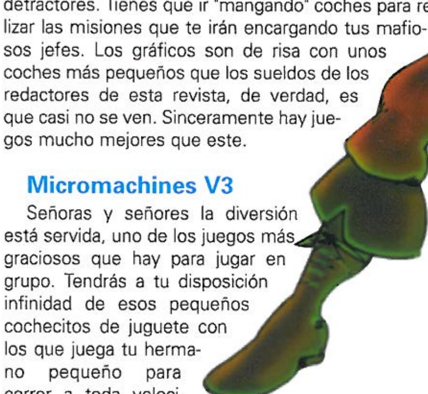
Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3

Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.



Moto Racer (Platinum)

El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Nascar 99

Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.



Need for Speed III

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer (Platinum)

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum)

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta. Totalmente recomendable.

Road Rash 3D

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).



Toca Touring Cars (Platinum)

Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.



TOCA 2 Touring Cars

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.



Test Drive 5

Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum)

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

Wipeout (Platinum)

Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

Deportivos

Actua Golf 3

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)

Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2

Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la continuación.

Actua Soccer 3

La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis

El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum)

La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders

Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.

Cool Boarders 2

Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.

Cool Boarders 3

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98

Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales

aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf

Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial.

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.



International Superstar Soccer 98

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings

Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificilillos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98

Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis



La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Tennis Arena

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.



Tiger Woods 99

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

Virtua Pool

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum)

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

Constructor

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Command & Conquer Retaliation

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga

una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Sentinel Returns

Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum



que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum

Theme Hospital

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer

Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas

Abe's Oddysee (Platinum)

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Bichos

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Crash Bandicoot

El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Heart of Darkness

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.



Medievil

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa

Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK

De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

Rayman

Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No muy recomendable



Roscoe McQueen

Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

Skull Monkeys

Uno de los juegos de platafor más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A noso-

tros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spyro The Dragon

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

Tombi

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9



Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles

Devil Dice

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los datos hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la



dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings

El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase.

Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.

Mr. Domino

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Kula World

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Future Cop LAPD

Interesante juego que te ambienta en un futuro en el que formas parte de la policía. Tendrás que eliminar a los delincuentes lo antes posible o serás destruido por todos tus enemigos. Fácil manejo y gráficamente correcto. Te hará pasar un buen rato pero no es nada del otro mundo.

Eliminator

Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.

Alien Trilogy

Acción en primer plano que no termina de llegar a atrapar al jugador. Si te gustan los juegos de acción en los que matar a muchos bichos con multitud de armas, este no es tu juego. Muy malo.

B-Movie

Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

Die Hard Trilogy (Platinum)

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Megaman X4
Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a la esta "interminable" serie.

One
Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard
Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank
El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Time Crisis (Platinum)
La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce
Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

Colony Wars
La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance
El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes



sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius
Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken
Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum)
Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

Soviet Strike (Platinum)
La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike
Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Musicales

Bust a Groove
Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World
Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music
Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper
Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.



NÚMERO 28 YA A LA VENTA




¿Conoces cual es el juego-hobby español más impactante de los últimos tiempos?
¿Sabes que colección española de figuras de fantasía está considerada entre las mejores del mundo?
Metal. Escala 54mm.
¿Sabes que camisetas de diseño puedes coleccionar mes a mes?
MUY PRONTO LO SABRÁS...